Manuel Pratique du jeu de rôle

Avant-Propos

Ce Manuel pratique du jeu de rôle est une version scannée amateur du hors-série n°25 du magazine Casus Belli, daté de mai 1999.
Les auteurs, textes et dessins, de ce magazine hors-série, ont tous donné leur autorisation à la diffusion de cette version aux conditions suivantes :
1) La diffusion doit être gratuite
2) La diffusion doit être faite en intégralité (pas d'extrait)
3) les divers auteurs restent propriétaires exclusifs de leurs oeuvres diffusées au sein de cet ouvrage.
(la liste des auteurs est en page 6)

Pour toute question, vous pouvez contacter Pierre Rosenthal à <roliste@wanadoo.fr> sujet : mpdjdr


CASUS Belli
Tout l'univers des jeux de rôle
L'Aventure
Manuel Pratique du Jeu de Rôle
De la création du personnage à la conception d'une campagne...
Du débutant à l'expert...
Tous les conseils que vous avez toujours voulu avoir sous la main, pour votre pratique quotidienne du jeu de rôle...
Avec la participation de :
Peter Adkison ;
Jean Balczesak ;
Jean-Luc Bizien ;
Fabrice Colin ; Croc ;
Étienne de la Sayette ;
François Doucet ;
Denis Gerfaud ;
Anne & Gérard Guéro ;
Didier Guiserix ;
Gary Gygax ;
Pierre Lejoyeux ;
Tristan Lhomme ;
Serge Olivier ;
Pierre Rosenthal
& Mehdi Sahmi
HS n°25 • mai 99
T 2159 - 25 - 45,00 F - RD
328 FB - 12 FS - 7.75 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir la Boîte d'Introduction à **Advanced Dungeons & Dragons**® au prix de 249 F. (franco de port). Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code postal .... Ville ....

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.

DESCARTES EDITEUR

OFFICIAL TSR Licensed Product

© 1998 TSR Inc. Advanced Dungeons & Dragons, AD&D et le logo TSR sont des marques déposées de TSR, Inc. TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.



Éditorial

Il est des idées si évidentes que l'on se demande pourquoi il a fallu des années avant de les concrétiser…

Le *Manuel pratique du jeu de rôle* est de celles-là !

CASUS BELLI hors série n°25. Mai 1999. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Dépôt légal : 2e trimestre 1999. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1999. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Marine Olsson. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaires de rédaction : Agnès Pernelle et Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Sandra Klein. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0 800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Régine Dillmann. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18.

PUBLICITÉ. Serge Olivier, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 48 41. Assistante de publicité : Saloua Arbia, tél. : 01 46 48 19 45. ABONNEMENTS. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9h; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif abonnement sur simple demande téléphonique au 01 46 48 47 17. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des Volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 45 18 12 12. Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

Après tout, les étals des librairies proposent depuis longtemps des ouvrages comme *L'informatique pour les nuls*, *Le jardinage sans peine*, *Le bricolage sans effort*, le *Manuel des Castor Juniors*…
Alors dites-moi donc ce que le jeu de rôle a de moins que les autres pour ne pas avoir vu un seul ouvrage consacré à améliorer sa pratique en vingt-cinq ans d'existence ?
Rien ?
Vous avez raison !

Une fois que le principe d'un tel *Manuel* a été posé, il m'a fallu choisir quoi mettre dedans, et c'est là que mon mal de tête a commencé.
Oh, pas par manque de sujets ou de collaborateurs, mais plutôt par manque de place. J'aurais bien aimé vous proposer un gros numéro à 250 pages, avec des tonnes d'exemples, des fiches à découper, des dessins en couleur, etc. Mais peut-être auriez-vous rechigné à le payer 250 F ?

Alors j'ai choisi d'y mettre… l'essentiel ! C'est un peu prétentieux, je le reconnais mais j'ai malheureusement dû éliminer deux types d'articles :
— Les conseils trop pointus (gérer un équipage de 50 marins, inutile si vous ne jouez pas à un jeu de pirates) ou trop spécifiques (gérer les alignements, sans intérêt hors *Donjons & Dragons*).
— Les explications pour ceux qui ne savent pas ce qu'est le jeu de rôle.
Là, j'aurais vraiment aimé les intégrer, mais si vous tombez par hasard sur ce *Manuel* et que vous voulez tout savoir sur le jeu de rôle, je vous engage fortement à vous procurer *Simulacres* ou *BaSIC*, l'un de nos deux hors-série destinés aux grands débutants (voir page 4). Ce *Manuel* est le complément idéal à ces deux jeux.

Ce *Manuel* s'adresse effectivement à tous ceux qui connaissent déjà un peu le jeu de rôle, mais qui se sentent parfois un peu perdus avec le jeu qu'ils ont acheté. Ils ont toutes les règles et l'univers pour faire évoluer leurs personnages, c'est d'accord. Mais comment bien débuter, comment mieux jouer, comment progresser constamment ? J'ai choisi pour vous un éventail le plus large possible de conseils et de trucs pratiques. Et je suis allé cherché les collaborateurs les plus à même de vous les expliquer.
Enfin, comme tout le monde ne joue pas pareil, vous trouverez parfois un même sujet abordé de deux manières différentes, comme par exemple le jeu en campagne vu par Gary Gygax (le créateur du jeu de rôle, pratiquant ce loisir depuis plus de vingt-six ans) ou par Mehdi Sahmi (un de nos plus récents collaborateurs, âgé d'à peine vingt-six ans).

Bon jeu à vous tous !

Pierre Rosenthal

Pour découvrir le jeu de rôle, Casus Belli vous propose deux gammes complètes à petit prix...



BaSIC

Pour joueurs débutants !

Avec des conseils, des scénarios simples dans deux univers différents.

Un système simple et intuitif !

Mousquetaires & Sorcellerie

Pour joueurs confirmés !

Un jeu complet et son univers de cape et d'épée, basé sur le système *BaSIC*.

(+ des compléments pour les deux univers de *BaSIC*)



Simulacres

Pour joueurs débutants !

Avec des conseils, des scénarios simples dans quatre univers différents.

Un système original et universel !



SangDragon

Pour joueurs confirmés !

Un jeu complet et son univers médiéval-fantastique, basé sur le système *Simulacres*.



Cyber Age

Pour joueurs experts !

Un jeu complet et son univers cyberpunk (futur et informatique), basé sur le système *Simulacres*.



50 F par exemplaire

Vous pouvez trouver ces hors-série en boutiques de jeu, en les commandant avec notre bon page 98, ou par internet sur www.abomag.com

Sommaire

À qui s'adresse ces articles ?

Conseils
Pratique
Réflexions
(colonne 1)

Meneur de jeu
Tout le monde
Joueur
(colonne 2)



(colonne 3)

Tous les jours

Au fil du temps

De longue haleine

Réflexions

Vers les autres...

Glossaire

Aventure : Synonyme de scénario

Background (terme anglais) : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage (ou fiche de personnage) : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées et l'histoire personnelle qui servent à interpréter le personnage.

Grandeur-nature (GN) : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu dans lequel les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures). A ne pas confondre avec le jeu de rôle (tout court) qui se joue autour d'une table, à la façon d'un jeu de société.

Groupe : Désigne l'ensemble des joueurs réunis autour de la table de jeu ou parfois l'ensemble des personnages.

Grosbill (n. m. et adj.) : Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu de rôle (JdR) : Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

Médiéval-fantastique : Genre littéraire définissant un monde à la technologie médiévale, dans lequel la magie et le merveilleux existent (ex : *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien, *La Belgariade* d'Eddings). Les Anglo-Saxons définissent plusieurs sous-genres : heroic fantasy, fantasy, dark fantasy, sword & sorcery...

Meneur de jeu (MJ) : Celui qui anime la partie de jeu de rôle.

Module : Terme venant de l'anglais, utilisé surtout par TSR (*Donjons & Dragons*) et désignant un scénario de jeu de rôle.

Personnage-joueur (PJ) : C'est le personnage qui est incarné par un joueur.

Personnage prétiré : Personnage prédéfini par le meneur de jeu ou le scénario, et que l'on donne à interpréter à un joueur (que ce soit pour gagner du temps ou pour des raisons scénaristiques). Comprend à la fois ses caractéristiques techniques et son histoire personnelle.

Personnage-non-joueur (PNJ) : Les personnages qui sont animés par le meneur de jeu.

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay ou roleplaying (terme anglais) : Action d'interpréter un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme de jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Ce type de scénario est idéal pour un meneur de jeu débutant. C'est le contraire d'un scénario ouvert.

Scénario ouvert : Scénario dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont plusieurs voies pour atteindre leur but. Ce qui est plus difficile à gérer pour le meneur de jeu. C'est le contraire d'un scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background, des scénarios, ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller jusque 20, 30 ou 50... suivant les jeux).

Abréviations des principaux jeux de rôle

- **AD&D** : Advanced Dungeons & Dragons (ou Donjons & Dragons) est le jeu de rôle médiéval-fantastique le plus joué au monde.
- **AdC** : L'appel de Cthulhu (fantastique années 20).
- **INS/MV** : In Nomine Satanis/Magna Veritas (où l'on incarne des anges ou des démons).

Ont collaboré au Manuel pratique du jeu de rôle

Textes

Peter Adkison*, Jean Balczesak, Jean-Luc Bizien, Fabrice Colin, Croc, Étienne de la Sayette, François Doucet, Denis Gerfaud, Anne et Gérard Guéro, Didier Guiserix, Gary Gygax*, Pierre Lejoyeux, Tristan Lhomme, Serge Olivier, Pierre Rosenthal, Mehdi Sahmi.

Illustrations

Rolland Barthélémy, Bruno Bellamy (Bellaminette), David Cochard (qui dit merci à Alexis, Disney, Druillet, Hergé, Larcenet, Mœbius... et à sa maman), Didier Guiserix (M. Crapougnat), Yann Monfrère (Trombinoscope), Eric Puech.

Couverture

Jean-Marie Noël (remerciements à Franck Dion et Dominique Lefilleul).

Les textes et illustrations sont © 1999 des auteurs respectifs et de Casus Belli.

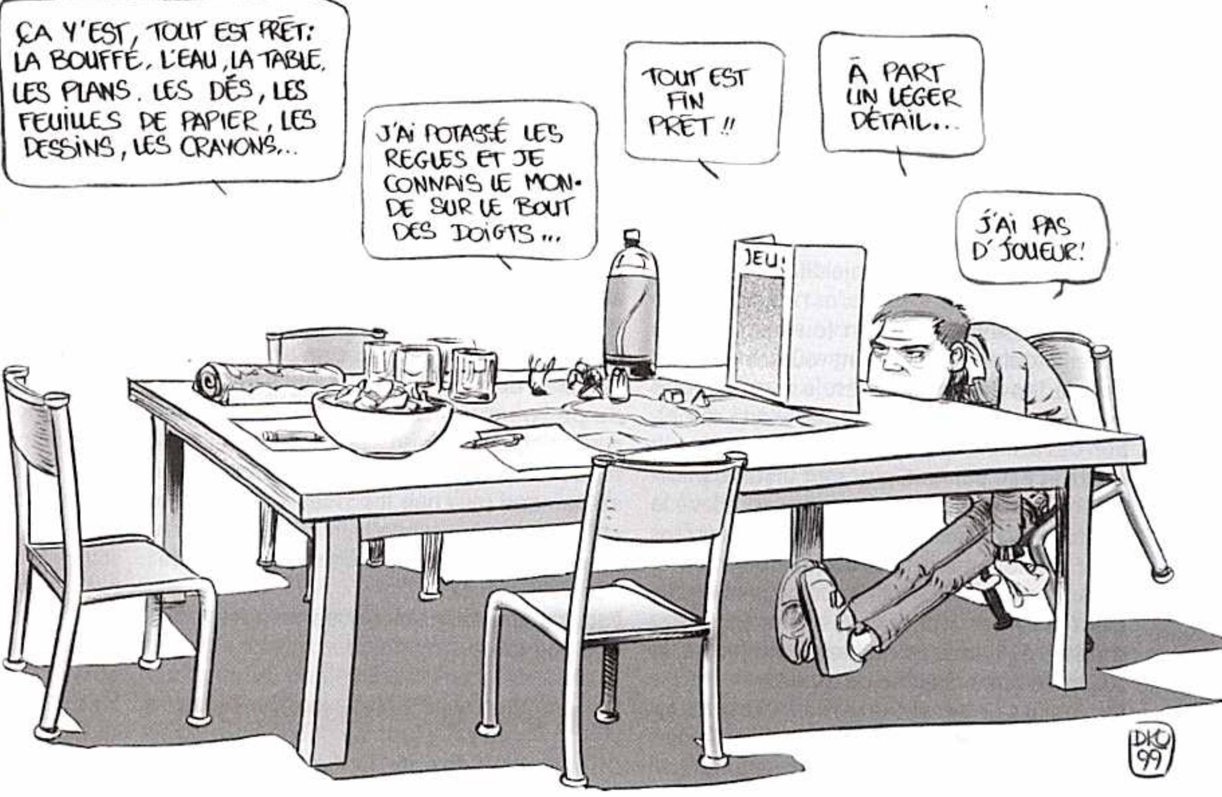
* Traductions par Anne Vétillard



DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Le matériel

par François Doucet



Vous venez d'acquérir votre premier jeu de rôle. Après quelques heures de lecture effrénée et quelques coups de fil à vos futurs joueurs, votre première partie en tant que meneur de jeu est prête à démarrer. Armé de votre seule imagination et du livre des règles, vous vous sentez d'un seul coup bien démuni. Ce petit guide fait le point sur les divers éléments nécessaires à une séance de jeu réussie.

L'indispensable et pas cher

Commençons par le plus simple et le moins cher : le papier. Il vous faut des feuilles volantes blanches, des crayons et des gommes en nombre suffisant pour tous les participants, vous-même y compris. Si l'on pousse un peu le bouchon, un bon tas de papier peut se substituer à presque tout le matériel que nous allons recommander par la suite.

Au cours d'une partie, les joueurs prennent des notes. Ils peuvent ainsi garder une trace des personnages-non-joueurs (PNJ) importants, des lieux, des rumeurs, de leurs missions, des noms des autres personnages-joueurs (PJ), etc. Ils peuvent également noter certains points de règles qui leur semblent obscurs et difficiles à assimiler.

De son côté, le meneur de jeu (MJ) doit recopier certaines informations utiles sur les personnages, par exemple les compétences et les capacités de perception et de discrétion (des aspects du jeu souvent gérés par le MJ), leurs scores de défense ou d'armure pour éviter de les demander à chaque assaut lors d'un combat, leur score en Apparence (ou en Charisme, ou en Sociabilité, selon le jeu) et dans les principales compétences, et plein d'autres détails de ce genre. Outre les notes sur son scénario, il a aussi intérêt à garder une trace des noms qu'il va inventer et de ses petites (ou grosses) improvisations.

L'intérêt de la prise de notes dans une partie apparaît en général lors de la séance suivante, lorsque certains joueurs (les petits malins qui ont noté plein de choses) se souviennent du nom de l'aubergiste du village qu'ils ont traversé dix jours avant, alors que d'autres ont oublié ce qu'ils venaient faire dans ce scénario !

Avez-vous pensé aux dés ? La plupart des jeux de rôles utilisent les dés polyédriques à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Certains systèmes se contentent de dés classiques à six faces mais, quel que soit le jeu, prévoyez-en toujours une bonne quantité, une série de dés pour le meneur de jeu et une pour les joueurs étant le strict minimum. De fait, après les premières parties, demandez à chaque joueur d'acheter ses propres dés. Il est en effet inutile de perdre du temps à passer les dés d'un joueur à l'autre. Cela devient même irritant lors d'un combat ou d'une scène d'action au rythme trépidant. Vous trouverez des dés dans toutes les boutiques de jeu de rôle, à des prix oscillant entre 2 et 5 francs pièce.

Enfin, pensez aux chaises (une par joueur !), à la table (si possible assez grande pour pouvoir un peu s'étaler) et retirez tout ce qui peut nuire à la concentration



des participants (journaux, console de jeux vidéo, etc.). Ça y est, vous êtes prêt pour votre première partie… ou presque !

Le nécessaire mais un peu plus cher

Si vous avez le temps ou l'argent, n'hésitez pas à ajouter les petits éléments suivants. Ils ne sont pas à proprement parler indispensables, parce que vous pouvez jouer sans, mais ils le deviendront vite.

Ainsi, il vous faudra un écran. Attribut symbolique du meneur de jeu, gardien contre les regards indiscrets, aide-mémoire pour les règles, joli truc en carton avec de belles images dessus et bouclier antiprojectiles, l'écran est tout cela à la fois.

Plus sérieusement, l'écran (ou « paravent ») reprend toutes les règles dont vous aurez besoin dans le feu de l'action. C'est le cas des règles de combat, des tables nécessaires à la résolution des actions, des dégâts des armes, voire du coût de l'équipement, plus tout un tas d'informations diverses, très résumées mais utiles à la bonne marche de la partie. Il existe des écrans pour pratiquement tous les jeux disponibles dans le commerce, mais vous pouvez également le confectionner vous-même en photocopiant les principaux tableaux du jeu et les collant sur une chemise cartonnée.

Les feuilles de personnages sont aussi nécessaires que l'écran. Une bonne feuille de personnage contient toutes les informations techniques dont le joueur a besoin et, si elle est correctement remplie, elle accélère considérablement les scènes d'action et les combats. En outre, cette feuille constitue la « carte d'identité » du personnage, qui le définit et le décrit. C'est une vérité toute simple, mais incarner un personnage, c'est d'abord le connaître et s'en souvenir. Lors de vos premières parties, vous pourrez tout à fait vous contenter de griffonner vos caractéristiques sur du papier libre, mais il est plus agréable et plus pratique d'avoir une belle feuille imprimée à remplir. Deux écoles s'affrontent à ce sujet. La plupart des jeux fournissent une feuille de personnages à photocopier. Pour d'autres, un « carnet » de feuilles de personnages vierge est disponible séparément. S'en servir est la solution la plus communément choisie. Cependant, certains meneurs de jeu exigeants préfèrent créer eux-mêmes les feuilles de personnage, jugeant celles du commerce incomplètes ou mal réalisées. Pour vos débuts, photocopiez donc la feuille de personnage fournie avec le jeu ! Vous aurez tout loisir de la modifier par la suite.

Des feuilles de plastique effaçable, par exemple un panneau Velleda, peuvent s'avérer précieuses en vous permettant de simplifier et de clarifier vos descriptions. Bien souvent, un bon schéma vaut mieux qu'un discours approximatif. Essayez de dépeindre en termes clairs, précis et sans équivoque une pièce carrée avec deux portes dans le mur nord, une ouverture à l'ouest, des tables, un tas de débris et un escalier ! Pas facile, n'est-ce pas ? Si vous ne recourez pas à un plan, vous vous exposerez à des questions sans fin sur les emplacements respectifs du mobilier, des portes et du reste. Dessiner la pièce ne vous empêche pas de faire une belle description du décor et de préciser les odeurs et les sons que perçoivent les personnages, au contraire !

Bien entendu, vous pouvez tracer vos plans sur du papier normal, mais une surface effaçable est plus pratique à l'usage : vous pouvez corriger rapidement vos erreurs, et altérer le schéma si besoin est.

Si le kit « Velleda + feutres » est le plus courant, il existe d'autres produits. Certaines boutiques de jeux proposent des feuilles de type Velleda quadrillées de dimension variées, et il existe même des rouleaux de grandes feuilles plastifiées sur lesquelles on écrit avec des feutres acryliques.

Votre table commence à se remplir sérieusement : un Velleda, un bel écran artisanal plein de scotch de votre côté de la table, une feuille de personnage fraîchement photocopiée devant chaque chaise, des crayons, un petit tas de feuilles, une pile de dés… Tout est là, il ne manque plus que les joueurs. Le premier arrive, vous salue, s'installe, regarde la table du salon et s'exclame, fort de son expérience : « Et les figurines ? »

Patatras, vous saviez bien que vous aviez oublié quelque chose…

L'utile et l'agréable

Disons-le tout de suite, les figurines, c'est très joli (surtout quand c'est peint), c'est plutôt utile dans le jeu, mais ce n'est pas indispensable. D'ailleurs, à quoi ça sert ?

D'abord, à représenter les personnages. Une fois créé, chaque PJ a une apparence, un équipement, une race même (humain, elfe, extraterrestre) bien définis. Si un joueur veut acheter et/ou peindre la figurine qui correspond à son personnage, c'est très bien ! Si le meneur de jeu a les moyens, il peut également acquérir des figurines pour représenter les protagonistes de son scénario, les plus importants ou les plus dangereux.

En outre, lors des expéditions, des combats, des fuites, bref dès qu'il y a de l'action, les figurines vous permettent de situer plus aisément les personnages les uns par rapport aux autres, ce qui peut être utile lorsque tout le monde se met à tirer dans tous les sens ! Nous avons suggéré l'emploi d'un Velleda, et cela se combine très bien avec l'usage des figurines. On emploie alors les schémas du meneur de jeu comme un « plateau » de jeu où se déplacent les personnages et leurs adversaires.

Attention aux abus ! Un jeu de rôle n'est pas un jeu de plateau ou un wargame, et les figurines ne doivent ni remplacer l'imagination des joueurs, ni forcer les décisions du meneur de jeu. N'employez cette façon de jouer que pendant les combats, lorsque ceux-ci sont vraiment importants, et seulement si cela plaît aux joueurs.

En fait, avec les figurines, nous entrons dans un domaine assez particulier. Le jeu de rôle est principalement basé sur l'imagination des participants, mais de nombreux éléments matériels peuvent la stimuler (si cela vous paraît paradoxal, pensez à la couverture illustrée d'un livre : elle n'a souvent qu'un rapport ténu avec le texte mais elle aide à visualiser les éléments du récit).

N'hésitez pas, par exemple, à utiliser des images. Un portrait (photo, dessin), un paysage trouvé dans un magazine comme *GEO* ou *Grands reportages*, une illustration piochée dans une BD, tout peut servir à éveiller l'intérêt des joueurs. On retient en outre beaucoup plus facilement un nom lorsqu'une image s'y rattache.

Bien sûr, vous pouvez illustrer vous-même les créatures et les monstres qu'affronteront les personnages-joueurs, mais si vous n'avez pas la chance d'être doué en dessin, plongez-vous dans les magazines spécialisés dans le jeu de rôle (français ou étrangers). Ils sont souvent richement pourvus dans ce domaine. Les recueils d'illustrations que vous trouverez dans beaucoup de boutiques de jeu constituent également un vivier inépuisable, tant pour la SF que pour les mondes médiévaux et le fantastique contemporain.

Enfin, si vous avez le temps, pensez aux accessoires. Moyennant un peu de bricolage, vous pouvez par exemple confier aux joueurs une vieille carte au trésor parcheminée. Comment faire ? Photocopiez votre carte pour ne pas abîmer l'original, prenez un fond de café et versez-le dans une poêle, pour obtenir une surface liquide peu profonde. Déposez-y votre carte et laissez-la reposer un quart d'heure. Retournez-la et laissez-la reposer encore un quart d'heure. Puis retirez-la de la poêle et faites-la sécher au four. Vous serez surpris du résultat !

Si vous avez du temps et des moyens, visitez les marchés aux puces et les brocantes (ou le grenier de vos grands-parents !). N'importe quel objet vieillot peut se transformer en accessoire. Essayez par exemple de servir aux joueurs un breuvage quelconque dans de vieux gobelets de terre cuite ou dans une ancienne gourde en fer-blanc. Sans aller jusque-là, une simple lampe à huile peut vous aider puissamment à mettre de l'ambiance.

Enfin, l'absolument indispensable !

N'oubliez pas de penser aux besoins plus prosaïques des joueurs ! Il vous faudra de l'eau (on parle tout le temps !) et quelque chose à grignoter si la partie se prolonge.

Et voilà, tout est prêt. Maintenant, à vous de jouer !

Les termes **en couleur** *dans le texte renvoient au Glossaire, p. 6.*

Vendeur dans une boutique spécialisée dans les jeux, François Doucet pratique régulièrement de nombreux jeux de rôle.

Choisir son premier supplément

par François Doucet



Quel que soit le jeu de rôle que vous avez choisi de pratiquer en tant que meneur de jeu, une question va rapidement vous préoccuper : qu'allez-vous faire après votre première partie, une fois joué le scénario qui se trouve dans les règles ? Que choisir parmi la masse des suppléments de *Warhammer*, *AD&D*, *Vampire*, *le Jeu de Rôle des Terres du Milieu* ou *Légende des Cinq Anneaux* ?

Classification

On peut distinguer trois grandes catégories de suppléments :

• **Les suppléments dits de « background ».** Ils décrivent un monde, une région, une ville ou encore une catégorie de personnages spéciaux propres au jeu concerné. On trouve ainsi de véritables atlas, des descriptions exhaustives de nombreux aspects géographiques, historiques et sociaux, ou bien des rapports détaillés sur les activités de groupes mystérieux ou dangereux. C'est la catégorie la plus vaste, celle que les acheteurs préfèrent et, fort logiquement, celle que les éditeurs privilégient.

• **Les suppléments concernant les règles.** Souvent appelés manuel du joueur, du meneur ou du conteur, ils complètent, enrichissent et compliquent les règles du jeu, ajoutant des options pour la création des personnages, les combats, la magie et ainsi de suite. Ils sont présentés comme optionnels, mais amènent souvent tant d'améliorations par rapport aux règles de base qu'ils deviennent indispensables.

• **Les scénarios ou les campagnes.** Ce sont les ajouts les plus immédiatement utilisables. Pour certains jeux comme *L'appel de Cthulhu*, on en trouve des dizaines. D'autres, tels *Vampire*, n'en proposent qu'une quantité dérisoire par rapport à l'ensemble de la gamme. Dans ce dernier cas, le meneur de jeu aura un travail créatif plus important. Cela ne signifie pas que l'achat d'une campagne est un acte de paresse : une campagne, cela se prépare ! Certains jeux ont le privilège d'être dotés de fabuleux scénarios qui ne sont pas pour rien dans leur réussite commerciale (*Warhammer* avec la Campagne Impériale, par exemple). Il serait dommage de ne pas les utiliser !

Dans de nombreux cas, ces délimitations sont floues. Certains suppléments combinent du background, plusieurs scénarios y sont liés et quelques précisions de règles. Néanmoins, l'un de ces aspects domine toujours plus ou moins.

Les principes d'achat...

Si vous avez acheté un jeu pauvrement pourvu en suppléments (1), votre tâche sera grandement facilitée, mais la plupart des jeux bénéficient d'un suivi important, parmi lequel il faut faire des choix.

Si le jeu que vous avez choisi est déjà très complet ou s'il déroule dans un monde que vous connaissez bien (la France de la fin du XX[e] siècle, par exemple !), offrez-vous de préférence un recueil de scénarios, voire une campagne pour débutants (*Repose sans Paix* pour *Warhammer*, *Rite de Passage* pour *Loup-Garou*, *Tirez sur le dragon* pour *Shadowrun*).

Si le cadre vous pose des problèmes, choisissez un supplément géographique ou thématique couvrant un pays, une région, voire un continent si vous vous sentez ambitieux. C'est le cas des différents mondes d'*Advanced Dungeons & Dragons* ou du *Guide des Terres du Milieu* pour *JRTM*. Vous y puiserez un cadre pour vos aventures, quelques idées de scénarios, et des informations qui vous permettront de rendre les transitions de scénario à scénario plus vivantes pour les joueurs. Avec un peu de chance, si la qualité est au rendez-vous, il sera en outre plus agréable à lire que les règles de base du jeu.

Après vos premières parties, il sera toujours temps de casser votre tirelire pour acheter un supplément de règles, et de les inclure progressivement dans vos parties.

1. Ce qui n'est pas nécessairement une bonne idée ! Mieux vaut avoir trop de choix que pas assez !

... et le guide

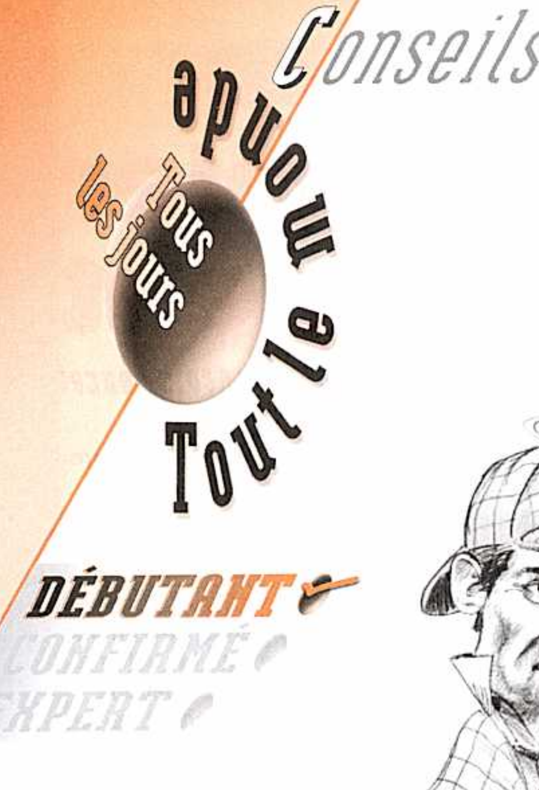
Voici un guide des premiers achats pour plusieurs jeux de rôle en français et dotés d'une gamme importante. Cette liste est volontairement limitée aux jeux les plus répandus.

• ***Advanced Dungeons & Dragons*** : Une fois que vous aurez les trois livres de base, *Le guide des Royaumes Oubliés* ; la série de l'Épée des Vaux.
• ***L'Appel de Cthulhu*** : *L'asile d'aliénés* (scénarios) ; *Le manuel du Gardien*.
• ***Cyberpunk*** : *Night City* ; l'écran (qui contient un excellent scénario).
• ***Deadlands*** : *The Quick and the Dead*, *Aller simple pour l'enfer*.
• ***Earthdawn*** : *Barsaive* ; *Corrompue !* (scénario).
• ***Elric*** : *Atlas des Jeunes Royaumes* ; *Périls dans les Jeunes Royaumes*.
• ***Guildes*** : *Les carnets pourpres* (scénarios) ; l'un des deux *Atlas du Continent*.
• ***In Nomine Satanis / Magna Veritas*** : L'écran.
• ***JRTM*** : *Le guide des Terres du Milieu* ; *La Comté*.
• ***Légende des Cinq Anneaux*** : *Le voile de l'honneur* ; *La cité des mensonges* (parution en français prévue pour juin 99).
• ***Nephilim*** : *L'apprenti* ; *Les Templiers*.
• ***Polaris*** : *Le guide des profondeurs* ; *Gaïa*.
• ***RuneQuest*** : *Les guerriers du soleil* ; *Les dieux de Glorantha*.
• ***Shadowrun*** : *Le guide de Seattle*, puis l'un des nombreux scénarios parus.
• ***Star Wars*** : *Le guide de la trilogie* ; *Fragments de la Bordure extérieure*.
• ***Vampire*** : *Chicago by Night* ; l'écran de la 3[e] édition (qui contient un livret de règles complémentaires).
• ***Warhammer*** : *Repose sans paix* ; *Le seigneur des liches*.

Si après tout cela, vous hésitez encore, demandez donc conseil aux vendeurs dans les boutiques de jeu. Beaucoup sont des passionnés, ils connaissent (en général) très bien plusieurs jeux et, en outre, ils ne sont pas nés vendeurs. Ils savent donc fort bien ce que c'est que d'hésiter sur l'achat d'un supplément parce qu'on ne peut pas tout prendre !

Les termes en couleur dans le texte renvoient au Glossaire, p. 6.

Vendeur dans une boutique spécialisée dans les jeux, François Doucet pratique régulièrement de nombreux jeux de rôle.



DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Lire les règles

par Fabrice Colin



Vous venez de faire l'acquisition d'un jeu de rôle. Votre goût pour tel ou tel type d'univers a certainement orienté votre choix, mais vous allez maintenant devoir comprendre comment tout cela fonctionne. Toutes proportions gardées, les règles d'un jeu sont une jungle que vous allez devoir défricher, armé de votre intelligence et de votre sens pratique...

Boîte ou livre?

Il existe essentiellement deux façons de présenter les jeux de rôle: dans une boîte, ou sous forme de livre, format A4 ou apparenté. Les jeux en boîte, plus volumineux, ont eu leur heure de gloire dans les années 80. Les jeux en volume unique sont ensuite arrivés sur le devant de la scène. A l'heure actuelle, ils sont toujours majoritaires et, en moyenne, légèrement moins coûteux à l'achat. Sont-ils plus fonctionnels pour autant? Les jeux en boîte présentent un sérieux avantage: le découpage des règles en grandes parties (règles pour le joueur, règles pour le meneur de jeu, les monstres, les aventures, etc.) est directement visible. Dans les jeux en volume unique, votre seul repaire est le sommaire.

Premier contact

- **La boîte**. Chaque livret de la boîte correspond à une section de règles bien spécifique. Certains jeux en boîte, conçus à l'adresse des débutants, contiennent même un livret «à lire en premier» destiné à favoriser le premier contact d'un meneur de jeu débutant avec le jeu en question. Il est fortement recommandé de le lire en entier, avant toute autre chose. Sinon, essayez de comprendre ce qui se trouve dans chaque livret et déterminez ce que vous êtes censé lire en premier (c'est parfois inscrit au dos de la boîte, mais le plus souvent dans le livret lui-même).
- **Le livre**. Le contenu des jeux en volume unique est théoriquement le même que celui des jeux en boîte (certains produits ont d'ailleurs connu des éditions successives sous les deux formats), mais la façon dont vous allez l'aborder est différente. Quelques jeux d'exception (comme *L'appel de Cthulhu* 5e édition) présentent eux aussi une section «à lire en premier» plus ou moins aisément identifiable: elle est généralement située en début de volume, ou se distingue par une maquette différente. Si une telle section existe, inutile de tergiverser: lisez-la en priorité. Lorsque vous avez fini (ou s'il n'existe pas de section «débutant»), attardez-vous un moment sur le sommaire, et essayez de comprendre de quelle façon le jeu est construit: c'est primordial.

A savoir

Les livrets ou chapitres présentant des aventures, des monstres, du matériel, des règles optionnelles ou des tableaux annexes peuvent être laissés de côté dans un premier temps. Par contre, sont prioritaires les livrets ou chapitres concernant la création de personnages, les règles de base, les règles de combat, de magie, etc. La meilleure méthode pour vous

familiariser avec les règles est de créer un personnage (voir plus loin). Si les auteurs du jeu affirment que leur méthode est meilleure, laissez-leur le bénéfice du doute, surtout si le jeu en question est spécifiquement destiné aux débutants.
Essayez de bien déterminer ce qui est du domaine de l'univers et de celui des règles. Dans certains cas, ces deux parties sont bien séparées. Mais en général, elles sont plus ou moins mélangées. Les règles sont un peu les os et les muscles qui permettent de faire vivre et d'animer le corps, la chair : le monde. S'ils existent, vous pouvez lire les chapitres consacrés exclusivement au monde en premier. Pour le reste, et bien que cela puisse sembler moins attrayant, il est recommandé de commencer par les règles – même si certaines références au monde vous semblent encore obscures. Les choses s'éclaireront au fur et à mesure.

S'y retrouver

Vous avez étalé vos livrets devant vous, ou parcouru dix fois le sommaire du jeu, mais vous n'êtes guère avancé. Allez-vous vraiment devoir lire ces cent cinquante pages à la suite, sans dormir ni manger ? Que nenni. Les règles de jeu de rôle ressemblent à certains manuels scolaires : tout lire à la suite ne mène nulle part. Vous devez vous organiser. Une fois que vous serez familiarisé avec les concepts fondamentaux du jeu, tout le reste apparaîtra comme de simples extensions. Un système de jeu est comme un arbre, avec ses racines (à quel courant il se rapporte – dont vous n'avez guère à vous soucier si vous débutez), son tronc (le « corps des règles », ce que nous appelons les concepts fondamentaux) et ses branches : magie, combat, pouvoirs, règles de survie, etc. Par la suite, vous pourrez enrichir votre arbre en lui ajoutant de nouvelles branches : des suppléments. Mais le tronc, lui, ne changera pas.
Pour que votre exploration des règles se déroule aussi sereinement que possible, suivez ces quelques conseils :
– Gardez à portée de main du papier, un crayon et des dés.
– Mettez des post-it, trombones ou autres marques aisément repérables aux différentes sections des règles : combat, création de personnage, compétences, etc. Les renvois d'un chapitre à un autre sont fréquents.
– Photocopiez une dizaine de feuilles de personnage vierges. Cela vous permettra de faire plusieurs essais.
– Si vous n'y comprenez plus rien, allez prendre l'air et revenez à la charge plus tard.
– L'idéal est de lire les règles en même temps qu'une ou plusieurs autres personnes ; en faisant le point vous pouvez vous assurer d'avoir bien compris la même chose.

Créer un personnage

Tous les professeurs de mathématiques répètent la même chose à leurs élèves : rien ne vaut la pratique. C'est vrai aussi pour le jeu de rôle. N'attendez pas d'avoir lu toutes les règles pour lancer votre premier dé : créez tout de suite un ou deux personnages. Cela vous familiarisera d'entrée avec les concepts fondamentaux. Le chapitre « création de personnage » est l'un des seuls, avec celui du combat, à être commun à tous les jeux de rôle. Muni de vos dés, d'une feuille de personnage photocopiée, vous pouvez vous lancer. Créer un personnage peut prendre, selon les systèmes, de cinq minutes à deux heures ou plus. Les concepteurs de jeu actuels font beaucoup d'efforts pour que cette étape soit progressive, simple, et compréhensible. Ce n'était pas toujours le cas avant, et tout est encore loin d'être parfait, mais à moins de choisir un jeu spécifiquement destiné à des ingénieurs 3e cycle parlant le chinois, vous devriez vous en sortir en suivant les indications données. Certains jeux vous accompagnent dans le processus de création, en suivant un exemple tout du long. D'une série de chiffres et de jets de dés, vous voyez alors naître un personnage qui, malheureusement, ne sera pas le vôtre. Ce système, même s'il ne vous fait pas participer directement, facilite cependant grandement la compréhension. Rien ne vous empêche ensuite de créer votre propre personnage. D'autres jeux proposent des personnages prétirés, ou des archétypes prédéfinis, dont vous devez ensuite affiner le profil, mais le mieux est vraiment de vivre le système de l'intérieur, et de créer vous-même votre personnage de A à Z. Les personnages prétirés sont peut-être, paradoxalement, plus conseillés aux joueurs confirmés qu'aux débutants complets.

Qui peut lire quoi ?

Si vous comptez faire jouer vos amis, et que vous découvrez les règles en même temps qu'eux (avec leur aide, en vous partageant le travail, etc.), sachez qu'ils ne doivent pas tout lire.
Bien sûr, vous êtes toujours libre de tout dévoiler à vos joueurs, mais en ce faisant, vous risquez de vous priver d'un des grands plaisirs du meneur de jeu, le secret, et de priver les joueurs de celui de la découverte. Certains concepteurs de jeu indiquent clairement quelles parties sont réservées aux meneurs de jeu et quelles autres sont accessibles aux joueurs. Si ce n'est pas indiqué, ou si vous n'êtes pas sûr de vous, il vaut mieux lire les règles en premier, seul. Une fois que vous aurez compris comment les choses fonctionnent, savoir ce que vous pouvez révéler ou non deviendra un jeu d'enfant.

Tester le système

Muni d'un (ou mieux de plusieurs) personnage complet, vous voilà prêt à passer à la suite. Confronter votre création au monde extérieur reste la meilleure façon d'éprouver un système de jeu et de le comprendre. Vous avez déterminé qui était votre personnage (une somme de connaissances et de capacités), reste à savoir ce qu'il peut faire. Concentrez-vous en priorité sur les chapitres liés aux actions : comment utiliser une aptitude ou une compétence. Généralement, il s'agit de faire plus ou moins qu'un certain chiffre – la difficulté de l'action – en jetant des dés dont le nombre et le type sont déterminés par votre compétence. A partir de là, toutes les variantes sont possibles, mais une fois que vous aurez compris comment cela fonctionne pour une compétence (ou aptitude, talent) etc., vous saurez, en gros, comment cela marche pour les autres. Faites donc sauter, courir ou traduire un manuscrit à votre personnage. Puis faites-le se battre, contre un monstre (adversaire prédéterminé) ou contre un autre personnage. Le système de combat est bien souvent une extension du système de compétences, complexifié par l'ajout de paramètres spécifiques tels que les dommages, la protection, les défenses de l'opposant, etc. Donner un coup d'épée ou tirer au fusil est une « action » comme une autre. Ce qui change, c'est que, contrairement à une porte que l'on défonce ou un sort que l'on déchiffre, la cible réagit et peut vous attaquer aussi. Le combat est bien souvent la partie la plus compliquée du jeu. Si on vous propose des règles avancées, ignorez-les dans un premier temps. Vous les ajouterez ensuite, quand vous maîtriserez bien le reste.
Éprouvez la fluidité du système, son efficacité. Confiez le rôle d'un adversaire à un ami joueur. Et entraînez-vous à gérer les combats ou différentes situations.

Et après ?

Agir (combattre, lancer des sorts, utiliser des pouvoirs psi ou des disciplines, etc.) est la chose que tous les personnages de vos joueurs feront obligatoirement, à un moment ou à un autre. Assurez-vous, avant de lire les cinquante pages d'un système de magie, que vous aurez bien un magicien dans le groupe. Au besoin, dites à vos joueurs qu'il n'y aura pas de magiciens dans les premières parties : donnez-vous le temps de vous familiariser ensemble avec le système de jeu. C'est en forgeant que l'on devient forgeron. Lorsque vous en saurez suffisamment pour jouer, n'hésitez pas trop longtemps et lancez-vous. Vos joueurs ne vous tiendront pas rigueur de vos hésitations et de vos petites erreurs (vous êtes de toute façon le seul maître à bord) mais ils pourront, en fin de partie, vous dire sur quels points précis vous avez péché : combats trop lents, règles peu claires, etc. Petit à petit, vous prendrez de l'assurance et découvrirez les parties des règles les plus obscures ou avancées, celles que vous avez préféré laisser de côté pour commencer. Et puis un beau jour, vous vous apercevrez que vous connaissez les règles quasiment par cœur, parce que vous les aurez lues vingt fois, dans le désordre le plus complet, et qu'à force de les appliquer, elles seront rentrées toute seules. A ce moment-là, vous pourrez commencer à les oublier. Et vos parties n'en deviendront que plus mémorables...

Ancien rédacteur au sein de l'équipe de Casus Belli, Fabrice Colin travaille actuellement chez MultiSim sur les gammes Guildes, Nephilim et Dark Earth. Il est également romancier.



Disséquer un background

par Tristan Lhomme

Vous voilà en possession du nouveau jeu génial dont tout le monde parle. Les règles n'ont pas l'air trop compliquées, reste à s'intéresser à l'univers, qui occupe une bonne moitié du livre de base. Et là, horreur ! Vous croulez sous des montagnes d'informations qu'il va falloir assimiler et, surtout, faire assimiler à vos gentils joueurs.

Première étape : l'assimilation

Vous êtes chez vous, au calme, et vous lisez attentivement le jeu. Il vous plaît ou il ne vous plaît pas, exactement comme un roman et pour les mêmes raisons, qui ressortent plus du goût personnel que de l'analyse objective. Si vous ne l'aimez pas, vous avez perdu 250 F et vous n'avez plus qu'à le ranger sur l'étagère du bas, celle où vous gardez vos canards boiteux. S'il vous passionne, tout est pour le mieux, mais prenez quand même un moment pour vous demander pourquoi. Instinctivement, qu'est-ce qui vous fait craquer pour ce jeu plutôt que pour un autre ? Quand vous y pensez, quelles sont les images qui vous viennent à l'esprit ? Quelles ébauches de scénarios ? Par exemple, dans *L'appel de Cthulhu,* qu'est-ce qui vous intéresse le plus ? Les Années folles ? Les monstres gluants ? L'horreur ? L'enquête ? L'ambiance de vos premières parties dépendra pour une bonne part de cette première réaction. Par la suite, si le background est bien écrit, d'autres thèmes se présenteront d'eux-mêmes au fil des parties, mais nous n'en sommes pas là...

En attendant, lisez le jeu et relisez-le. Si le background est vraiment compliqué et/ou mal écrit, surlignez les passages qui vous semblent importants. Si cela vous aide, faites des fiches thématiques. Elles n'ont pas besoin d'être très détaillées, mais si noter sur un bout de papier que Tartempion VI le Ramolli est roi de Ymbrlsst et qu'il ne faut pas le confondre avec son cousin Tartempion IV le Rouge, le duc d'Urmxöl, peut vous épargner de longues minutes de perplexité, n'hésitez pas !

Normalement, au bout de deux ou trois lectures, les grandes lignes devraient être assimilées. Inutile de bachoter comme un fou. Quand vous en aurez assez d'analyser les luttes sournoises entre les différentes branches de la dynastie de Ymbrlsst, revenez un petit peu sur les règles ou mieux, allez au cinéma. Le jeu de rôle est un loisir, pas une discipline universitaire. Les joueurs vous feront certainement passer des examens, mais ce n'est pas pour tout de suite, et vous pouvez compter sur l'indulgence du jury...

Deuxième étape : l'approfondissement

Les univers de jeu s'appuient souvent sur un élément « extérieur ». Si vous avez un peu de temps, documentez-vous ! Cette phase est tout à fait optionnelle, mais elle peut enrichir considérablement vos parties.
Si, comme *L'appel de Cthulhu*, le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu*, *Elric* ou *Ambre*, le jeu qui vous intéresse est tiré de l'œuvre d'un écrivain, c'est le moment de la lire. Ne lisez pas tout, et surtout pas avec l'idée de pouvoir soutenir une thèse dessus ! Lisez-en juste assez pour en sentir l'ambiance et y puiser des détails oubliés ou négligés par les concepteurs. Si vous êtes vraiment très courageux, notez les adjectifs utilisés par l'auteur pour décrire tel ou tel lieu. Enrichir son vocabulaire ne fait jamais de mal, et ça pourra vous aider par la suite. Dans le même esprit, prenez le temps de relever les noms des personnages secondaires. L'incapacité à improviser sur le coup des noms crédibles est une affection très répandue chez les MJ, alors autant prendre vos précautions.
Si vous vous préparez à évoluer dans un univers historique, faites un saut dans une bibliothèque municipale ou dans une vidéothèque. En cherchant un peu, vous trouverez certainement quelques ouvrages de base sur la question. Être familiarisé avec le sujet ne dispense pas de s'y intéresser à nouveau. On trouve toujours des informations supplémentaires, des petits morceaux de vie quotidienne que l'on pourra recaser par la suite, des versions « alternatives » d'événements que l'on croyait connaître.
Enfin, si vous vous êtes tourné vers un jeu contemporain, fouillez un peu le décor. Si vous vous intéressez à un pays ou à une ville précise, vous pouvez trouver un guide touristique plein de photos pour moins de 150 F. Les photos ont l'avantage de vous simplifier considérablement les descriptions...
Mais n'oubliez pas que si l'érudition est utile, l'érudition gratuite est *chiante*. Pouvoir décrire Minas Tirith rue par rue est fort bien, mais si, en jeu, vous n'êtes pas capable de mettre vos descriptions au service de l'action, elles ne serviront qu'à endormir les joueurs. Inutile donc de trop en faire. D'abord parce que vous ne retiendrez pas tout, et ensuite parce que plus vous en aurez retenu, plus vous risquez de vous transformer en guide touristique.

Un cas particulier

Vous pouvez tomber sur un joueur qui a également acheté le jeu. Pire, sur quelqu'un qui, à tort ou à raison, pense mieux connaître le background que vous.
Dans ce cas, selon l'attitude du joueur, vous avez plusieurs solutions :

● **Le neutraliser.** « Écoute, je sais que tu sais tout ça, mais tu vas me faire le plaisir de te taire pendant la partie. » S'il coopère, tout va bien.

● **L'utiliser.** « De quelle planète viennent les Gamoréens ? Euh... Philippe, tu sais ça, toi ? De Gamor ? Merci, Philippe. »

● **L'embrouiller.** Garder dans le flou un joueur omniscient est un art qui se travaille. Privez-le de ses repères. Décrivez les événements, les PNJ ou les monstres de manière à ce qu'il ne puisse pas les raccrocher à quelque chose de connu. Si vous décrivez « de gros champignons ailés avec des pinces de crabe », l'animal saura tout de suite qu'il s'agit de Fungis de Yuggoth et il sortira son fusil de chasse. Si vous parlez « du vol bourdonnant d'un groupe de monstruosités démoniaques sans yeux, et dont émane un froid insupportable », il y a de fortes chances pour qu'il y perde son latin... et que son personnage réagisse de manière sensée et fuie comme un lapin.

● **L'expulser.** S'il ne veut pas se taire, qu'il tire la couverture à lui ou qu'il conteste sans cesse vos décisions, cela peut devenir nécessaire.

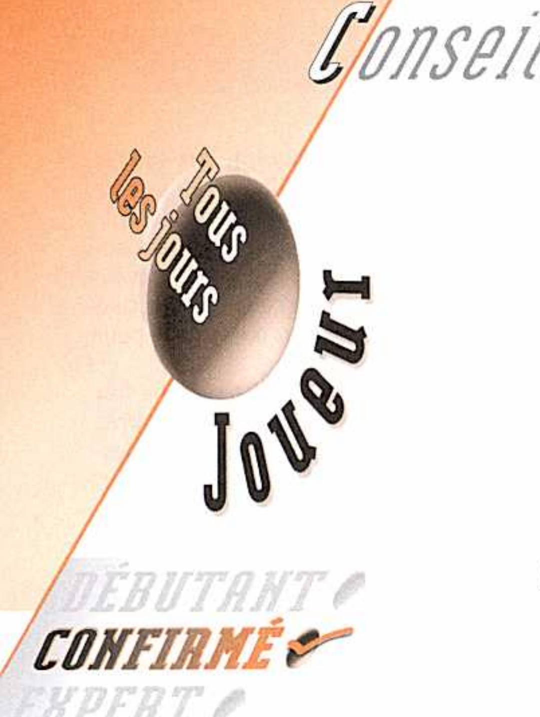
Troisième étape : la transmission

Maintenant que vous êtes incollable sur le sujet, il ne vous reste plus qu'à faire profiter les joueurs de votre science fraîchement acquise. Il y a deux approches possibles :
● **La conférence.** Réunissez les joueurs avant la création de leurs personnages, si possible autour de quelque chose à grignoter. Prenez une heure ou deux pour leur faire un exposé aussi complet que possible de l'univers qu'ils vont explorer. Cette méthode a l'avantage de vous forcer à bien connaître votre sujet et à hiérarchiser les informations dont vous disposez. Laissez les joueurs prendre des notes et poser des questions.
Ne vous noyez pas tout de suite dans les détails. Commencez par les grandes lignes puis, en fonction des questions des joueurs, précisez votre propos. Par exemple, commencez par décrire le monde, avant de survoler rapidement chacun des royaumes qui le composent. Si l'un des joueurs se passionne visiblement pour l'un des sujets que vous avez abordés, revenez dessus et détaillez-le. C'est aussi une bonne occasion pour vous assurer que vous et vos joueurs êtes sur la même longueur d'ondes. Si vous vous réjouissez de jouer à *Guildes* que vous voyez comme un jeu épique en technicolor, et que l'un des joueurs y voit une insupportable apologie du colonialisme... eh bien, il est peut-être encore temps de changer d'idée.
● **La documentation.** Toujours avant la création des personnages, photocopiez certains chapitres du background et/ou faites un résumé de votre documentation « extérieure ». Soumettez le « dossier » ainsi obtenu aux joueurs, en leur laissant du temps pour s'en imprégner (au moins une bonne semaine avant la création des personnages). Cette méthode fixe souvent mieux les idées des joueurs qu'un exposé, mais prenez garde ! C'est vous qui avez signé pour être meneur de jeu. Les joueurs s'attendent donc à ce que ce soit vous qui vous tapiez tout le boulot. Eux sont là pour s'amuser. Si vous leur donnez cinquante pages de background à lire, certains vont renâcler... Limitez-vous à cinq ou six pages *au maximum*, en essayant de les rendre aussi attrayantes que possible, et en sachant que sur cinq joueurs, il y en aura toujours un ou deux pour ne pas les lire...
Quelle que soit la méthode choisie, une fois que les joueurs en sauront assez, vous pourrez passer à la création des personnages. Si possible, procédez en deux temps : une création « technique » en groupe, puis une petite discussion avec chaque joueur séparément, pour préciser la manière dont son personnage s'insère dans l'univers. Fouiller ce dernier point est une bonne manière d'intégrer le personnage à la campagne ou au scénario, en lui présentant à l'avance quelques personnages-non-joueurs importants (ou pas, vous pouvez lâcher quelques leurres !) Un rôdeur dont la famille est depuis des siècles au service de la lignée d'Aragorn et qui, enfant, a joué avec ce dernier dans la maison d'Elrond sera beaucoup plus motivé par cette histoire d'« anneau unique » que n'importe quel rôdeur de base.

Quatrième étape : le jeu

Maintenant, reste à exploiter toutes ces informations autour d'une table. Le seul principe à suivre est : le décor, c'est bien, mais ce n'est que du décor. Autrement dit, si fouillé que soit le background, vous ne devez *jamais* en être prisonnier. Si vous en arrivez à annuler des décisions de joueurs parce que « ça ne peut pas se passer comme ça », vous êtes sur la mauvaise pente.
Si vous avez affaire à un jeu historique (ou ayant une histoire interne, comme le monde d'*Elric*, les Terres du Milieu ou la galaxie de *Star Wars*), le mieux est d'adopter la logique d'Alexandre Dumas : « Qu'importe qu'on viole l'histoire, si c'est pour lui faire de beaux enfants ! » Lorsque le besoin s'en fait sentir, malmenez les événements ! Poussez la vraisemblance jusqu'à ses limites ! Utilisez les personnages secondaires d'une manière non prévue par les auteurs ! De toute façon, vous serez probablement le seul autour de la table à vous en apercevoir. Et si, par hasard, vos joueurs détruisent le décor « officiel », quelle importance ? Le groupe vient juste de créer un univers parallèle, voilà tout. Se retrouver dans un territoire vierge a souvent quelque chose d'exaltant. De toute façon, vous ne risquez pas grand-chose : votre version de *Star Wars* dans laquelle Luke et Leia sont morts cessera d'exister au moment où vous replierez votre écran...

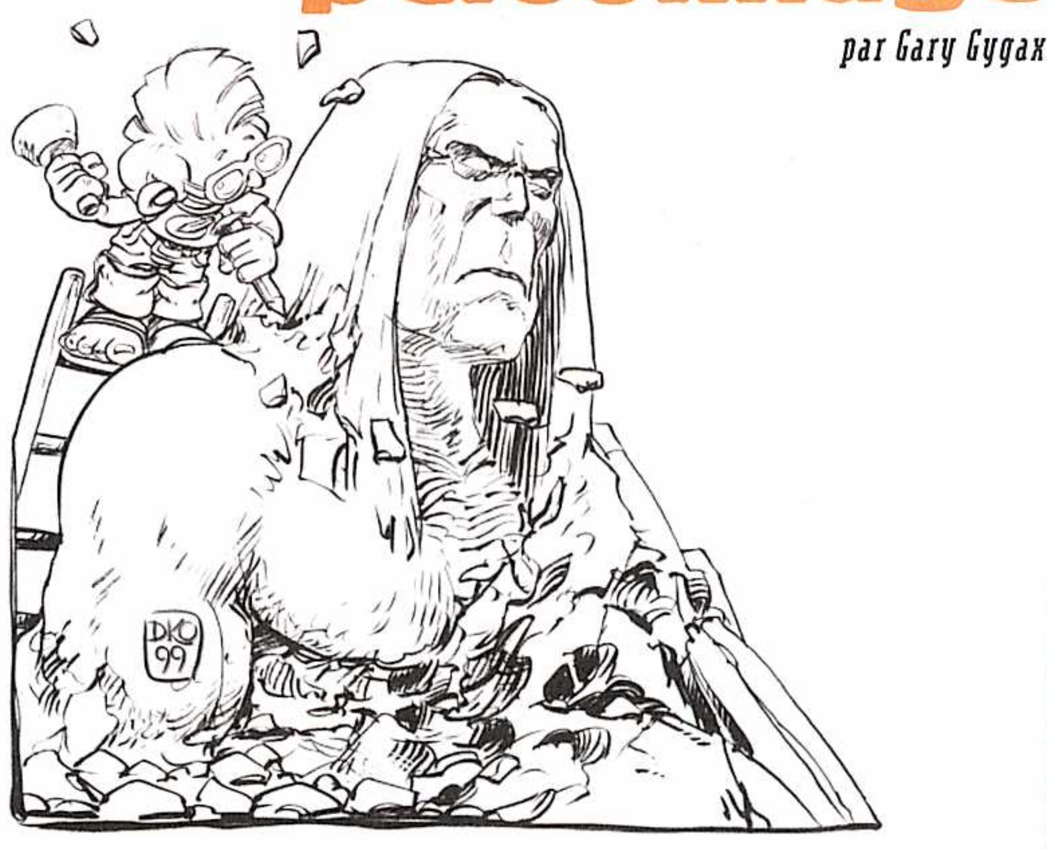
Tristan Lhomme a participé à l'élaboration de nombreux jeux de rôle (plus particulièrement Aventures extraordinaires & Machinations Infernales *et* Selenim *pour* Nephilim*).*



DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

L'art de la conception d'un personnage

par Gary Gygax



Créer un personnage, cela peut être facile comme lancer deux ou trois dés, ou dire un simple « si j'étais… ». Cela suffit pour s'amuser pleinement. Mais Gary Gygax pense, suite à ces longues années de pratique, que se donner vraiment du mal à la création du personnage apporte de bien plus grandes satisfactions. Voici ses conseils.

On entend souvent dire que le jeu de rôle ne peut pas être vraiment défini par les termes qui le composent. C'est faux ! Son nom définit exactement sa véritable nature : moitié théâtre, moitié jeu (1). L'interprétation d'un personnage se fait dans un environnement – le type de jeu et la campagne du meneur de jeu, les règles qui gouvernent cet environnement et les parties qui s'y déroulent – avec l'intervention du hasard comme dans la vie réelle, et enfin avec des participants. Le meneur de jeu dirige l'environnement de la campagne et gère tout ce dont les autres participants ne s'occupent pas, tandis que les joueurs, en incarnant leur personnage, interagissent dans cet environnement et influent sur son développement. C'est-à-dire que leurs « aventures » dans ce cadre le modifient, tout comme dans la vie réelle les gens agissent dans une certaine mesure sur leur environnement.

1. En américain, jeu de rôle se dit « Role-Playing Game ». « Role-Playing » peut être traduit par jeu d'acteur et « Game » par jeu (dans le sens ludique).

Bien sûr, dans la « vraie » vie cet impact reste minime pour la plupart des gens. Dans un jeu de rôle, les personnages ont très souvent une plus grande stature, et accomplissent des actes bien plus significatifs. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle on joue au jeu de rôle. Or, pour tirer un maximum de plaisir d'une partie de jeu de rôle, pour que votre *alter ego* agisse raisonnablement et avec vraisemblance dans l'univers de jeu, et puisse le modifier, vous – cher lecteur – devez accomplir votre devoir de joueur.

Commencer par le début

Vous allez créer votre personnage comme vous l'entendez, puis l'interpréter comme s'il s'agissait d'une véritable personne vivant. Pour faire cela correctement dans un contexte imaginaire, vous devez bien connaître l'univers du jeu. Les bébés ont peu de personnalité, les enfants un peu plus, et les adultes encore plus. Plus un individu est âgé, plus il interagit avec son environnement et peut le modifier. Votre personnage débutant sa carrière à l'âge adulte, vous devez simuler son développement en connaissant et en comprenant le jeu et l'univers où il va vivre.

Cette création de personnage passe par une série d'étapes logiques. D'abord, prenez connaissance du jeu (par vous-même ou par l'intermédiaire du meneur de jeu). Puis, prenez en compte le type du jeu : intrigue, exploration, ambiance, diplomatie, guerre... En effet, jouer un entomologiste dans une campagne Seconde Guerre mondiale offrira peu de possibilités. Choisissez ensuite la classe ou les compétences de votre personnage, la façon de les développer, puis inventez tous ces ingrédients qui font d'une série de chiffres un personnage vivant et crédible, comme le héros d'un roman ! Cette dernière étape ne se fait pas dans le vide. Il ne suffit pas de prendre une feuille et d'écrire une superbe description de votre personnage, de noter quelques observations pertinentes sur son caractère, et d'imaginer son passé. Bien sûr, tout cela est en partie nécessaire, mais le processus de création d'un personnage ressemble plus à la vie réelle.
En effet, le développement du personnage peut se faire en prenant seulement en compte le contexte du jeu, mais il est plus satisfaisant quand il prend en compte les « voix » des autres personnages. C'est une improvisation sur un thème, faite par plusieurs auteurs. Ce thème peut et doit se modifier avec le temps, tandis que les joueurs et leurs personnages interagissent avec le meneur de jeu et l'univers de jeu. Il faut acquérir une certaine virtuosité pour que, quand ce sera votre tour d'improviser, de diriger ou d'intervenir en solo, votre œuvre soit en harmonie avec l'ensemble du jeu. Le parallèle avec la musique ou le théâtre est approprié. Votre personnage, ou votre instrument, doit être une star dans l'œuvre présentée, n'est-ce pas ? Voyons comment y parvenir. Il ne suffit pas de créer quelques caractéristiques puis de « rentrer dans le rôle du personnage », comme certains voudraient le faire croire. Même s'il ne s'agit pas d'astrophysique, bien jouer au jeu de rôle est un exercice complexe et difficile. Il faut être à la fois un auteur, un comédien, un psychologue et un tacticien pour exceller dans ce domaine. Mais vous serez largement récompensé de vos efforts.
Voici comment vous assurer le succès dans cette voie.

Le jeu et son style

Comme cela a été mentionné plus haut, l'univers de jeu et l'ambiance d'une campagne dépendent principalement du jeu pratiqué. Le jeu que vous avez choisi peut être fantastique ou policier, ou quoi que ce soit d'autre, mais il correspond à vos goûts puisque vous allez y jouer... C'est lui qui détermine l'environnement de base de vos parties, où vous plongerez bientôt par l'intermédiaire de votre personnage. Si vous ne connaissez pas bien le contexte du jeu, vous devez combler cette lacune. S'il se situe par exemple dans un univers médiéval, étudiez cette période historique pour mieux connaître sa technologie, sa culture, sa société, ainsi que les manières et le langage de l'époque. De même, si le contexte est contemporain, mais traite plus particulièrement d'un aspect méconnu de notre monde, comme l'occultisme ou l'espionnage, essayez de vous familiariser au mieux avec ce sujet. Commencez cette étude dès que vous avez décidé de jouer à ce genre de jeu de rôle, et poursuivez-la par la suite. Elle consiste à la fois en une bonne lecture du jeu lui-même et la recherche de sources extérieures. Ces sources d'information ne sont pas très difficiles à trouver. Le jeu lui-même peut fournir des références, sous la forme d'une bibliographie et/ou de lectures recommandées. Vous pouvez aussi demander l'aide de personnes qui connaissent bien le domaine en question. Les livres et les magazines ne sont pas les seules sources possibles. Le cinéma, la télévision, les cours, les parents, les amis... tout ce qui fait partie de notre vie quotidienne est un terrain propice. En observant votre propre environnement, en faisant quelques parallèles entre des événements réels et imaginaires, vous pourrez utiliser pour la création de votre personnage pratiquement tout ce qui se passe autour de vous. Il est probable que ces recherches auront aussi un effet bénéfique sur votre culture générale, mais ceci est une autre histoire...
Passons maintenant au style (ou ambiance) du jeu. C'est un concept parfois difficile à expliquer. En résumé, le style décrit l'ambiance générale du jeu et l'atmosphère qui se dégage de ses parties. Par exemple, *AD&D* se doit d'être héroïque et l'ambiance des parties est souvent épique. Le style de *Shadowrun* est plutôt « antihéros » et son atmosphère est « dure et cendreuse ». *Vampire* génère une ambiance mélodramatique et ses parties engendrent une impression assez spéciale de « différence » et de « sombre supériorité sur les simples mortels ». Pour jouer correctement à un jeu, il faut bien connaître son style et avoir envie de plonger dans son univers. Ce n'est qu'ainsi que vous pourrez vous préparer à créer et jouer un personnage dans son environnement.
Il y a encore un autre paramètre à prendre en compte avant de vous lancer dans l'interprétation de votre personnage et dans une partie : la campagne et la manière de créer un personnage dans son environnement. En effet, nous supposons que vous allez interpréter votre personnage dans une suite de longs scénarios, reliés ensemble par le goût et les idées du meneur de jeu, bref une campagne.

La campagne

Dans sa campagne (créée de toutes pièces ou du commerce), le meneur de jeu peut modifier l'environnement général du jeu. L'ambiance et l'atmosphère sont quelquefois subtilement changées, et dans certains cas radicalement transformées. Sachez dans quel style de campagne vous vous engagez (sans que l'on vous raconte tout par avance bien sûr) et prêtez attention à ses éventuelles modifications. Une campagne a toujours son propre style, mais dans ce cas la définition est plus générale. Elle prend en considération les actions des personnages impliqués, leur statut et leur puissance, et la nature de leurs interactions avec l'environnement.
Plutôt qu'une longue explication de ces différentes considérations, posez-vous ces questions : la campagne sera-t-elle pleine d'action ? d'aventure ? d'intrigues ? de drames ? Les personnages seront-ils des pions ? des agents ? des rebelles ? des maîtres ? Est-ce que le niveau d'interaction sera faible ? assez important ? primordial ? Quelles que soient les réponses, celles suggérées ici et tant d'autres, il est préférable de les connaître et de préparer votre personnage en conséquence.

Choisir le bon personnage (ou le faire correspondre à vos goûts et à la campagne)

Comme les jeux de rôle appartiennent au domaine de l'imaginaire, votre personnage peut être n'importe quoi, du moment qu'il s'inscrit dans les règles. Le choix du type de personnage peut se limiter à des « classes », sortes d'archétypes typiques de l'environnement du jeu ; il peut offrir plusieurs catégories, avec des variations dans la sélection des compétences personnelles ; ou il peut permettre un choix très large de compétences, sans encadrement particulier. Quel que soit le format proposé, le résultat final, votre personnage, sera l'outil avec lequel vous interagirez et affecterez l'environnement du jeu. Quand vous l'interpréterez, vous serez ce personnage. Voilà la clé ! Le jeu de rôle est à la fois théâtral et ludique, et il faut prendre en compte ces deux considérations dans la création de votre personnage. Ce doit être un individu dont vous aimerez interpréter le rôle, mais qui sera aussi adapté aux défis proposés par le meneur de jeu.
Créer, développer et jouer votre personnage nécessite d'investir beaucoup de temps et d'efforts. À part certains jeux (très rares) où la longévité d'un personnage peut s'avérer problématique, ou quelques campagnes mal conçues qui s'ingénient à tuer le plaisir que l'on éprouve à interpréter un personnage cohérent et bien développé, cela en vaut la peine. L'effort consacré au développement et à l'interprétation intelligente de votre personnage vous procurera du plaisir pendant longtemps.
Choisissez donc un rôle qui vous attire, et qui vous plaira longtemps. Vous devez « bien vous entendre » avec lui, car interpréter un rôle déplaisant devient vite pénible. En y mettant un peu d'application, cet individu imaginaire deviendra crédible. Ainsi, tandis que vous prendrez plaisir à jouer, votre personnage affectera son environnement d'une façon significative pour vous, les autres joueurs et pour la campagne.
Nous en revenons donc à l'interprétation. C'est en effet un concept crucial, car il s'applique à la fois au théâtre et au jeu. Il est donc temps d'en venir au cœur des choses : comment interpréter le personnage que vous avez minutieusement composé ?

De l'importance du nom...

Récemment, j'ai assisté à une partie de jeu de rôle qui m'a donné un choc. La plupart des joueurs qui participaient depuis plusieurs mois à cette campagne avaient des personnages anonymes, ils n'avaient pas de nom ! D'accord, ces joueurs étaient tous jeunes et inexpérimentés. Bien sûr, ils n'interprétaient pas du tout leurs personnages. Le jeu consistait simplement en aventures pleines de combats et d'action, avec comme seul objectif le gain de niveau. En fait, c'était un parfait miroir des prétendus jeux de rôle qui se pratiquent sur ordinateur. Mais ce n'était pas du jeu de rôle, car il n'y avait aucun élément théâtral pour accompagner la partie ludique. Dans un vrai jeu de rôle, le personnage est bien plus qu'une simple collection de chiffres. Donc, pour personnifier l'individu imaginaire que vous incarnez, il est impératif de lui donner un nom !

Choisissez ce nom avec soin. Qu'il soit courant ou inhabituel, général ou descriptif, court ou long, ce doit être un choix raisonné. Il peut refléter la façon dont vous avez inventé sa personnalité imaginaire, éventuellement ce qu'il a accompli dans le « passé », ou suggérer ses futurs succès.

Prenons un exemple. Il y a longtemps, pour baptiser un magicien que je venais de créer pour une campagne de *D&D*, j'ai inventé le nom « Mordenkainen ». Ce nom roulait agréablement sur la langue, il était facile à retenir. Et sa consonance « étrangère » le rendait plutôt mystérieux. Il était vaguement apparenté au nom du puissant et mythique sorcier finlandais, Vainomoinen, sans toutefois en être une simple copie. Il me plaisait et me rappelait en même temps ce sorcier puissant et compétent. C'est ainsi qu'est né Mordenkainen, faible magicien de 1er niveau qui commença sa carrière dans la campagne de Rob Kuntz. Au cours des nombreuses aventures qu'il vécut les années suivantes, son nom répondit à toutes mes attentes. Aujourd'hui, Mordenkainen est toujours « vivant » et il remonte de temps en temps sur scène pour une aventure complexe, appropriée aux agissements d'un mage qui approche du 30e niveau.

Donc, quel que soit le nom que vous choisissez pour votre personnage, faites-le avec soin. Puis utilisez-le comme un outil pour mieux interpréter son rôle.

Jouer les traits de caractère

par Pierre Lejoyeux

La personnalité de votre personnage va se manifester de deux façons.

– Dans le jeu. Il s'agit de nuancer ses actions par rapport au personnage standard, de ne pas avoir la réaction la plus évidente, mais de parfois prendre un risque supplémentaire, retarder un peu l'action,
faire un geste juste pour la gloire, tenter une action logique pour le personnage alors que vous sentez bien que cela ne fera pas avancer le scénario.

– Dans la façon de vous exprimer. Il s'agit plus de le colorer ; on l'a dit, un accent, des expressions typiques, un ton particulier, vont donner du caractère à votre aventurier.

Les traits de caractère les plus utiles à déterminer dès le début sont ceux qui servent dans les situations typiques d'une partie de jeu de rôle, c'est-à-dire :

- Durant des préparatifs, le personnage est-il impulsif ou réfléchi ?
- Durant les phases d'enquête ou les moments de « repos » dans l'aventure, le personnage est-il communicatif ou renfermé ?
- En situation de combat ou d'exploration, le personnage est-il franchement lâche, simplement prudent, plutôt courageux, ou franchement téméraire ?
- En toutes circonstances, le personnage est-il égoïste ou solidaire ?

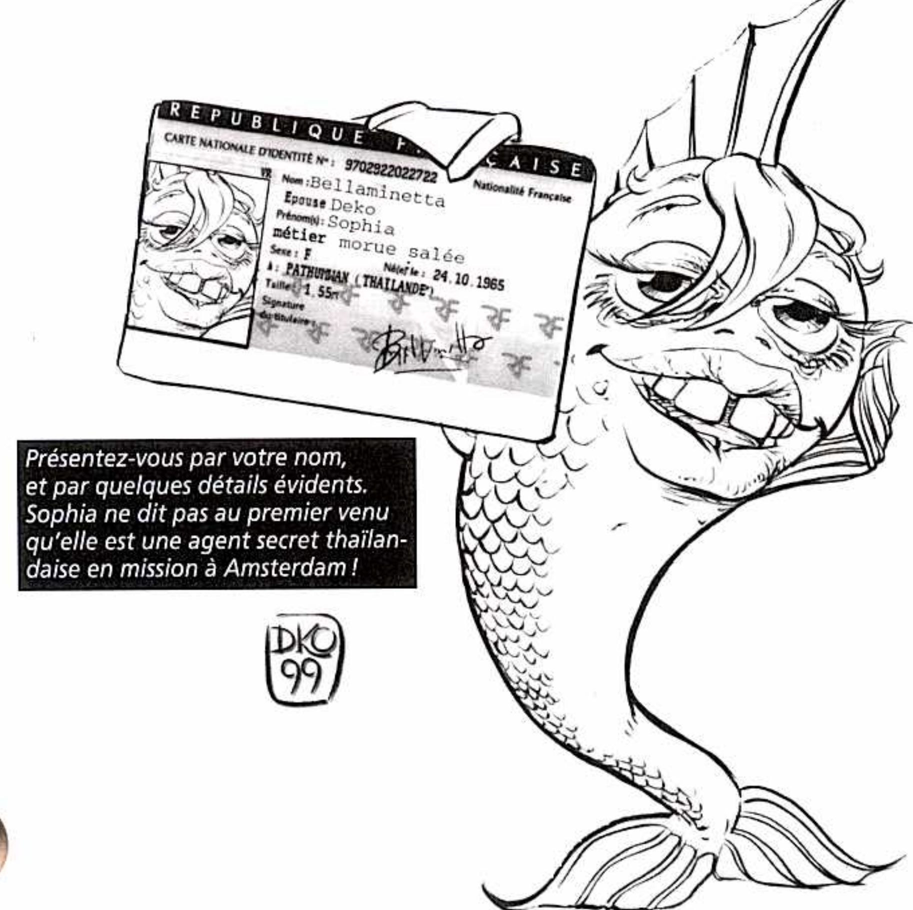
Ce que devraient signifier les caractéristiques

Sans elles, le jeu de rôle ne serait que du théâtre d'improvisation ou une partie de « on dirait que... ». Les caractéristiques d'un personnage sont des outils qui lui permettent d'intervenir de façon raisonnée et cohérente dans le contexte du jeu. Elles font partie des règles. En tant que telles, elles permettent au meneur de jeu de déterminer logiquement les interactions au fil des scénarios. De même, elles permettent aux joueurs d'estimer de façon logique et rationnelle le résultat probable des actions entreprises par leur personnage. Ces caractéristiques fournissent une échelle de valeur, et doivent aider le joueur à définir son personnage et à le développer en fonction de ces informations.

Pourtant, les caractéristiques ne doivent jamais être révélées par le joueur quand il interprète son personnage, car ce sont des artifices de règles. Ce ne sont pas des « faits » qu'un individu vivant dans l'univers du jeu peut connaître ou communiquer. Cela s'applique, bien sûr, à tous les mécanismes de jeu et de développement du personnage, comme son alignement, ses objectifs, son appartenance au groupe, ses manies, ses motivations, sa personnalité, ses traits de caractère, etc.

Même la « profession » du personnage, ses motivations, son passé, sa famille, sa religion ne devraient être mentionnés « dans le jeu » qu'avec circonspection. Dans la vie réelle, personne ne communique ces informations dans une conversation normale. Donc pour vos personnages aussi, de tels sujets ne devraient être abordés qu'avec des amis, des associés, ou quand une raison logique le demande.

Quand vous vous présentez ou que l'on vous présente, vous donnez votre nom et quelquefois une petite information supplémentaire, comme « je suis un ami de X » ou « c'est Y qui m'envoie ». Quand vous demandez un renseignement à quelqu'un, vous ne vous présentez pas toujours. Alors, quand vous jouez le rôle de votre personnage, considérez ses caractéristiques et la plupart des informations qui le concernent comme du domaine de la vie privée. Endossez l'identité de votre personnage, et agissez comme vous le feriez à sa place. C'est cela « entrer dans un rôle ».

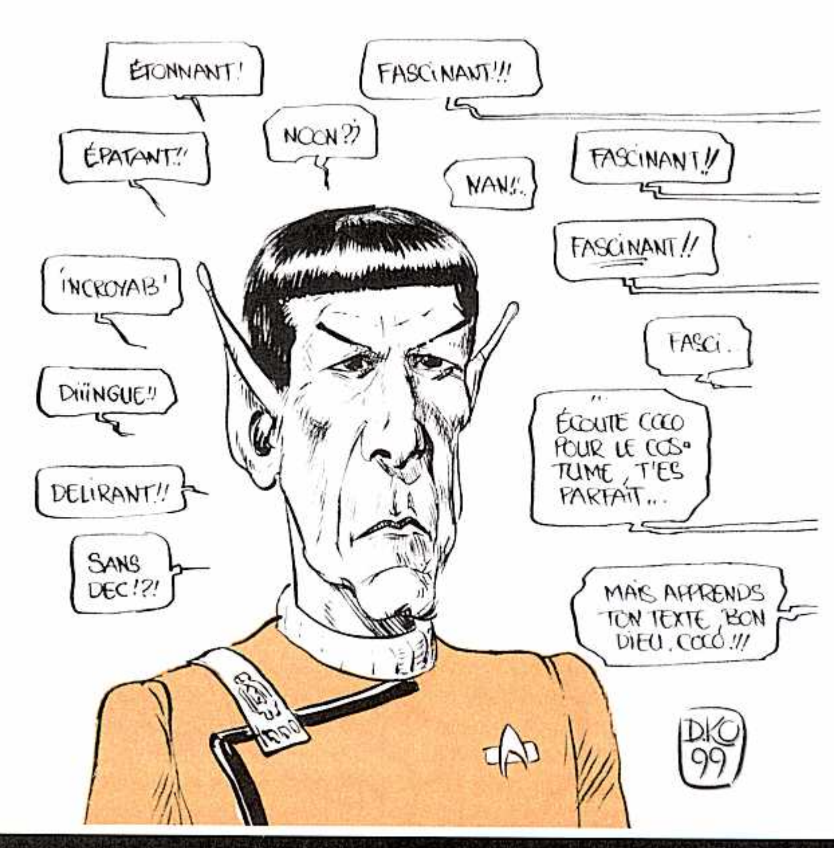


Présentez-vous par votre nom, et par quelques détails évidents. Sophia ne dit pas au premier venu qu'elle est une agent secret thaïlandaise en mission à Amsterdam !

Le personnage dispose maintenant d'un nom, de compétences, d'une profession ou d'une vocation, d'aptitudes, et vous avez inventé plein de détails personnels à son sujet. Quand vous le jouez, vous utilisez tous ces détails pour interpréter son rôle et développer sa personnalité, en vous basant sur ce que vous « connaissez » de lui. De cette façon, vous créez un individu réaliste et crédible, en association avec les personnages des autres joueurs. Tous les individus sont uniques, n'est-ce pas ? Comme les gens normaux, votre *alter ego* imaginaire doit avoir lui aussi une personnalité et des motivations, ressentir des émotions et des besoins. Quand le joueur les interprète, le souffle de la vie entre dans le personnage et dans la partie de jeu de rôle. L'immersion du joueur dans le rôle améliore grandement la qualité du jeu et donne beaucoup plus de véracité à l'ensemble du jeu. Cela augmente le plaisir de jouer, pour tous les participants.

Que vous l'imaginiez au début ou à la fin de la création du personnage, n'oubliez pas sa description physique. C'est très important. Donnez une race, un sexe, un âge, une taille, un poids, une couleur d'yeux et de cheveux à votre personnage. Définissez les traits de son visage (2). Vous pouvez également définir son lieu de naissance, l'endroit où il vit habituellement, ou toute autre marque distinctive. Prenez exemple sur les informations disponibles sur une carte d'identité.

Mais tout cela ne constitue que la face visible de l'iceberg. Sa partie immergée est encore plus importante.



Exercez-vous à parler comme parle votre personnage. Et à dire « je » plutôt que « il ».

Le développement du personnage, à court et à long terme

La création du personnage commence par de simples choix, comme sa profession et/ou ses compétences. Puis, après l'avoir baptisé et avoir déterminé quelques « événements » de son passé, vous l'équipez pour qu'il « parte à l'aventure ». C'est le développement « à court terme » du personnage. Vous interprétez son rôle à partir de cette base. Vous parlez comme il devrait parler, vous agissez comme il le ferait. Mais inutile de vous enfermer dans un stéréotype. Tous les guerriers ne sortent pas leur arme à la moindre alerte, pas plus que tous les investigateurs qui enquêtent sur des phénomènes occultes ne soupçonnent immédiatement les étrangers qu'ils croisent. Cependant, la profession implique certains paramètres de votre personnage. Selon le type du jeu que vous pratiquez, la campagne et vos propres observations, il faut déterminer les caractéristiques communes du stéréotype auquel appartient votre personnage. Si ce sont des qualités constantes, virtuellement nécessaires pour sa profession, elles devront faire partie de son caractère.

À l'inverse, certaines qualités sont incompatibles. Par exemple, un chevalier ou un mercenaire ne sera jamais pacifiste, pas plus qu'il ne sera écœuré par la violence. Un membre du clergé ne sera pas athée, même si sa foi peut être vacillante ou sa moralité mal adaptée à sa vocation. Un scientifique ne sera pas enclin à croire aux superstitions, pas plus qu'un chaman ne suivra une méthodologie scientifique. À part ces limitations évidentes, vous pouvez inventer et développer une vaste gamme de choses pour caractériser votre personnage. À partir des détails essentiels, qui sont nécessaires pour commencer à jouer, vous commencerez à esquisser le caractère de votre personnage, et interpréterez son rôle en vous basant sur ces premières informations. À chaque session de jeu, sa personnalité s'enrichira. Ses aventures deviendront une partie intégrante de sa personnalité, de même que ses interactions avec ses amis et ses ennemis. La création initiale du personnage et son développement continu pendant le jeu constituent le développement à court terme. Il vous donne les informations et les détails nécessaires pour un usage immédiat, et fournit une référence sur les événements qui se sont déroulés au cours des parties écoulées.

Pour que votre personnage devienne vraiment « une entité vivante », tout comme un héros de roman peut lui aussi devenir « vivant », il faut passer au stade du long terme. Cela se fera progressivement, et votre personnage deviendra plus réaliste, plus intéressant, plus agréable à interpréter. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de données à inventer. Il est facile de s'en souvenir, car c'est le type même d'informations qui nous concernent tous. Pour être sûr de ne rien oublier, vous pouvez même créer un dossier pour votre personnage, où vous regrouperez vos notes initiales et ses « expériences » ultérieures.

Voici les éléments clés du développement à long terme :

● Informations sur le passé

Quelle est l'histoire de la famille du personnage, en dehors de sa famille proche ?

Quels sont les éléments de son héritage familial qui ont une influence sur sa vie actuelle ?

Qui sont ses parents ? Que faisaient-ils, et où sont-ils maintenant ? Combien de frères et de sœurs a-t-il ? Que font-ils, quelles relations a-t-il avec eux ?

Quelle a été l'enfance du personnage, et comment cela l'a-t-il influencé ?

Quelles sont les associations et amitiés, dans le passé du personnage, qui ont modelé son esprit et sa personnalité ?

Quelle sorte d'éducation a-t-il reçue ? Où, quand, comment, et par qui ? Cela l'a-t-il aidé ou gêné ?

● Informations sur le présent

Comment le personnage s'habille-t-il habituellement ? Quelles sont ses couleurs favorites, et celles qu'il déteste ?

Qu'est-ce qu'il préfère manger et boire, qu'est-ce qu'il déteste ?

Quelle sorte de voix a-t-il, comment s'exprime-t-il ? A-t-il des tics, des expressions qu'il utilise régulièrement ?

A-t-il des préférences ou des préjugés sur la race, les croyances des gens ?

Quel est son but ultime, sa mission dans la vie ?

A-t-il des objectifs en vue ? A-t-il des buts immédiats ?

Quels sont les traits particuliers du personnage qui l'aident à atteindre ces objectifs ? Qui cherche à l'empêcher de réussir ?

2. Voir « Le Trombinoscope », pp. 28-31.

Quelles sont ses qualités et ses défauts ?
Est-ce qu'il a un truc spécial (une aptitude) qui lui donne un certain avantage ?
Est-ce qu'il a une bizarrerie qui le handicape ?

Le meneur de jeu a son mot à dire

Tandis que vous développez votre personnage, n'oubliez pas de tenir le meneur de jeu informé de tout ce qui peut avoir une influence sur le jeu. Si vous décidez que votre personnage est issu d'une famille riche, il disposera sans doute d'avantages comme une meilleure éducation, un équipement de qualité supérieure, de meilleures compétences sociales, de contacts importants dans les hautes sphères, etc. De tels avantages seront probablement contrebalancés par des désavantages choisis par le meneur de jeu, pour conserver l'équilibre entre les différents personnages des joueurs. De même, si vous dotez votre personnage d'une capacité unique, trouvez-lui un défaut qui le compense. Ou demandez au meneur de jeu de le choisir pour vous. Ce que vous inventez pour votre personnage n'est pas une création indépendante où vous auriez toute latitude pour inventer ce que vous voulez, comme le ferait un écrivain ou un auteur de pièces de théâtre. Vous créez à l'intérieur d'un monde, en compagnie d'autres auteurs. Vos efforts doivent être complémentaires et s'enrichir mutuellement, et non pas contrarier ou amoindrir le jeu et la campagne.

Gardez aussi à l'esprit que votre *alter ego* fait partie d'un groupe. Les autres joueurs, qui ont eux aussi inventé et développé des personnages, méritent votre respect. Comme vous, ils cherchent à se divertir et à s'amuser en pratiquant le jeu de rôle. Si vous insistez pour interpréter un personnage au caractère difficile, désagréable ou qui fait de l'obstruction, il est probable qu'il devienne (ainsi que vous-même) indésirable autour de la table de jeu, quelle que soit la qualité de votre interprétation (3). Si le meneur de jeu ne neutralise pas lui-même cet élément perturbateur, les autres joueurs ne manqueront pas de le faire ! Comme dans la vie réelle, un groupe doit avoir une certaine cohésion pour fonctionner sur une longue période de temps. Cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas avoir un personnage unique et différent des autres, mais sa personnalité doit contribuer à la raison d'être (s'il en existe une) du groupe. Le jeu doit être un plaisir pour tout le monde… et pas uniquement pour vous.

Prenez des notes de vos aventures, constituez un journal avec toutes les actions de votre personnage. Savoir quand il a aidé ou gêné le groupe dans la réalisation de ses objectifs peut s'avérer utile. Bien sûr, un tel dossier contiendra aussi des informations de jeu, qui vous aideront à décider ce qu'il faut faire dans la suite de l'aventure. Mais il permet aussi de continuer à développer « l'histoire » de votre personnage, et à renforcer ou modifier vos techniques d'interprétation.



Le principe du jeu de rôle, c'est d'incarner un personnage qui est différent de soi-même ! Même s'il possède quelques-uns de vos traits de caractère.

Les techniques d'interprétation

Vous avez maintenant à votre disposition une quantité considérable d'informations pour vous aider à créer et développer un personnage, et à mieux l'interpréter. Mais vous n'avez pas trouvé de conseils sur la façon d'interpréter un trait de caractère ou de jouer un rôle. Il y a deux raisons pour cela. D'abord, bien définir son personnage est de la plus extrême importance. Vous trouverez peu de livres qui expliquent comment le faire. Ensuite, l'interprétation d'un rôle est aussi variée et unique que le sont les gens réels. Vous en trouverez de nombreux exemples un peu partout : dans la vie, dans les œuvres de fiction de toutes sortes, depuis les livres jusqu'au cinéma, en passant par le théâtre et la télévision. On peut trouver des livres sur les techniques d'interprétation théâtrale, mais aucun n'explique la création et le développement d'un personnage de jeu de rôle.

Quelle que soit la méthode choisie pour interpréter votre personnage voici quelques éléments clés de ce genre d'exercice :

- Séparez la personnalité de votre *alter ego* de votre propre personnalité. Votre personnage est unique, et ce n'est pas vous.
- Connaissez bien votre personnage et restez fidèle à la personnalité que vous lui avez choisie.
- N'oubliez pas que votre personnage n'est qu'une partie d'une plus grande création, un acteur parmi d'autres. Comme un personnage dans un roman.
- Quand vous interprétez votre personnage, prenez en compte ce qu'il « sait » et ce qu'il peut « faire » plutôt que ce que vous êtes capable de savoir ou de faire.
- Pensez comme lui, même si c'est à un niveau de compétence inférieur au vôtre, même s'il est plus intelligent que vous – si, si, vous risquez de vous surprendre vous-même !
- Parlez comme le personnage est censé parler.
- Agissez comme il est censé agir, en vous basant sur tout ce que vous avez noté et « fait » en interprétant son rôle dans les précédentes aventures.

Et voilà, cher lecteur, comment vous pouvez correctement interpréter votre personnage de jeu de rôle.

Co-inventeur, avec Dave Arneson, du jeu de rôle et donc de Dungeons & Dragons, *Gary Gygax a fondé TSR. Il a publié nombre de scénarios, de campagnes (il est à l'origine du monde de Greyhawk) et plusieurs ouvrages (en anglais) sur le jeu de rôle.*

3. Voir « Gérer les conflits entre personnages », pp. 50-52.

Tous les jours Joueur

Créer son personnage
L'aspect technique

par Pierre Rosenthal



DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Dans jeu de rôle, il y a « rôle » ! Et le principal pour la création du personnage, c'est de lui définir un rôle... Pourtant, si vous ne faites pas attention à la partie « jeu », et que vous remplissez n'importe comment la feuille du personnage, ce dernier risque de trépasser à la première peau de banane ! Et ça, ce n'est pas d'rôle...

La voie du déséquilibre

Pour créer un personnage, la plupart des jeux de rôle proposent soit de répartir un certain nombre de points, soit d'attribuer des caractéristiques tirées aux dés. Et c'est le moment de faire un choix. Si on imagine son personnage comme une entité autonome, on est tenté de répartir équitablement les points (et donc les risques) pour lui permettre d'être à peu près efficace partout. Le perso sera alors moyennement dextre, moyennement fort, moyennement sage, voire un peu plus intelligent (ou tout autre attribut de votre choix) que la moyenne... C'est bien si vous jouez seul avec un MJ, mais le jeu de rôle se pratique à plusieurs, et les autres membres de l'équipe sont là pour épauler votre personnage (comme lui est là pour les soutenir). Il vaut alors mieux choisir un personnage volontairement déséquilibré, afin de le rendre plus efficace dans sa « profession ». Dans une aventure épique, il est préférable que l'équipe soit constituée d'un excellent guerrier qui touche à tous les coups et d'un magicien redoutable, plutôt que deux magiciens-voleurs-guerriers-prêtres ne réussissant leurs actions qu'une fois sur dix. Toutefois, ce déséquilibre doit être mûrement pensé car un personnage qui le serait trop ne serait pas non plus très jouable (un guerrier très costaud mais sourd, aveugle et maladroit n'est pas un cadeau !). Il faut alors surveiller les seuils, c'est-à-dire les avantages ou les inconvénients que l'on obtient au-dessus ou en dessous d'une certaine valeur. À *AD&D* par exemple, avoir 16 ou plus en Dextérité diminue les chances de se faire toucher, alors que les scores de 8 à 15 n'y changent rien.

Le métier avant tout

Pour le métier/profession/classe/activité, il ne faut pas mégoter : investissez des valeurs correctes dans tout ce qui est en rapport avec ce métier. Et ne vous inquiétez pas : les créateurs du jeu ont généralement prévu un quota de points, ou des limites, pour empêcher un personnage débutant de devenir surhumain. N'oubliez pas tous les aspects d'un métier : un détective n'est pas forcément une pointure en tir au pistolet, mais il doit savoir faire une filature et connaître son droit.

Un aventurier se doit de survivre

« Et alors, mon personnage c'est un peu Woody Allen, et il est très fort en pipeau à pistons ! » Manque de pot, vous faites jouer à *Aliens contre Predator*... S'il est amusant pour un rôliste expérimenté de jouer toutes sortes de personnages, même les plus handicapés, le débutant doit savoir que tous les scénarios signifient aventure, danger et combats. En bref, Champollion peut survivre en Égypte parce qu'il a l'armée napoléonienne pour le soutenir, mais Indiana Jones a plutôt intérêt à savoir se servir de ses jambes et de son fouet. Pour votre personnage il faut donc prévoir :

— Un ou deux moyens d'attaque. Cela va des talents d'armes aux pouvoirs magiques ou psioniques. Même si votre personnage est quasi non violent, que va-t-il faire quand il se trouvera acculé dans une impasse par quatre malfrats ? Ou quand il aura lancé son dernier sort ? Il vaut toujours mieux une petite chance de s'en sortir qu'aucune.

— Deux moyens de défense ou plus. La défense peut être active (parade, esquive, fuite*) ou passive (discrétion, meilleure résistance aux coups, à la douleur, plus de points de vie...). Ici, il vaut mieux connaître le système de combat pour faire son choix. Sinon, sachez qu'il ne faudra jamais (ja-mais !) vous éloigner des costauds de la bande...

Jouer en équipe

Demandez au meneur de jeu quel genre de personnages incarnent les autres joueurs. Même sans ne penser qu'au côté technique du jeu, on peut se dire qu'une expédition a peut-être besoin de deux personnes sachant faire des premiers soins, et qu'il vaut mieux avoir un spécialiste en explosifs et un autre en serrurerie que deux démolisseurs... En règle générale, « doublez » les talents essentiels, et répartissez ceux qui sont très spécialisés.

Ne pas oublier les hobbies

Un personnage n'est pas qu'un assemblage de chiffres devant survivre à tout prix. Imaginez sa vie quotidienne en dehors des aventures (aime-t-il la musique ?), quel est son histoire (son père était maréchal-ferrant ?), et répartissez les points restant dans ces hobbies/connaissances. Il est toujours plus agréable, quand un personnage dit qu'il est un bon musicien amateur, d'avoir les moyens de le prouver !

** Un jeu désormais quasi inconnu, Zone, prévoyait un moyen de défense plus original encore : faire pitié à ses ennemis.*

Informaticien de formation, Pierre Rosenthal sait faire parler les chiffres et les statistiques.

Tous les jours

Joueur

DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Les limites du rôle

par Pierre Lejoyeux

Jouer un rôle, c'est bien ! Mais attention aux excès en la matière, car certains rôles, s'ils sont hauts en couleur et mettent de l'ambiance, peuvent également gâcher le plaisir d'une partie et même faire capoter des scénarios. Sachez donc ne pas trop en faire...

Qu'est-ce qu'un excès de rôle ?

Ce qui différentie les rôlistes, c'est essentiellement leurs habitudes de jeu. Des habitudes dont découle ou non le plaisir d'être autour de la même table. Les joueurs se choisissent en fonction de façons de jouer communes, afin de constituer des groupes homogènes, gages de bien-être.

La notion d'excès de rôle est étroitement liée à la nature du groupe. En effet, ce qui paraîtra intolérable et sera systématiquement réprimé dans un groupe semblera tout à fait normal, voire encouragé dans un autre. Imaginez par exemple un personnage à la Conan habitué à « rentrer dans le tas avec force giclées de sang » qui fait irruption dans un groupe privilégiant la diplomatie et la réflexion. Ou le contraire. C'est aussitôt le rejet ! L'incompréhension façon « choc des cultures »... Quand vous entrez dans un groupe, ou que vous en constituez un, essayez de savoir rapidement si tous ces membres ont les mêmes façons de jouer.

Aller trop loin ?

Si un personnage est joué trop « discrètement », les autres joueurs risquent de le considérer comme inexistant. Pour affirmer le caractère de ce PJ, pour qu'il soit perçu tel qu'il a été imaginé, il est nécessaire d'exagérer... un peu. Mais une fois que le message est passé, il faut savoir ne plus en rajouter sous peine de passer du stade où l'on bouscule le ronron du jeu pour se faire une place, à celui où on se met le groupe à dos...

Mais sachant cela, certains vont quand même trop loin. Passons en revue ces trublions les plus représentatifs et les moyens de les « neutraliser »...

Le perso irritant

A tout seigneur tout honneur, commençons par l'archétype même de l'excessif : l'Irritant. Il y a chez ce type de personnage la volonté de provoquer, volontairement ou non. Imaginez quelqu'un qui n'arrête pas de se vanter, de dire à tout le monde qu'il est le meilleur. Tel est Esmarildàn l'Esbaudissant, le « grand » musicien aux multiples talents. A l'entendre, il sait tout faire et donne son avis sur tout. Et il aime tellement sa musique qu'il lui arrive d'en pleurer d'émotion... Bref, un monument d'orgueil !

Ce qui sauve Esmarildàn du rejet collectif, ce qui le rend attachant et drôle, c'est que le meneur de jeu lui impose de temps à autre

des leçons d'humilité (genre pluie de tomates pourries) qui font rire tout le monde autour de la table et contrebalancent ses excès. Un personnage peut être irritant s'il accepte un retour de bâton, administré soit par des personnages soit par le meneur de jeu et, surtout, s'il sait faire rire.
Si vous n'aimez pas voir votre personnage humilié, ou si vous ne suscitez que les grincements de dents et l'énervement des autres personnages, alors réprimez son côté irritant car vous êtes allé trop loin...

Le perso individualiste

Le jeu de rôle n'est pas un jeu individualiste, c'est même tout le contraire. Pour « gagner », il faut être solidaire, s'entraider. Il faut penser en termes de groupe et donc accepter que les gains éventuels soient répartis en fonction des besoins de chacun et non selon ses propres désirs. Malgré cela, un joueur peut avoir un personnage individualiste... Tel est Al-Khadir, le farouche nomade du désert, solitaire, peu causant, susceptible et jaloux de sa liberté. S'il accepte de se joindre à un groupe, c'est pour une bonne raison (forte récompense, assouvissement d'une vengeance...). Même dans ce cas, Al-Khadir marque sa différence en restant en marge, mangeant seul, refusant l'amitié de ses compagnons de route.
Un personnage peut fort bien être individualiste s'il ne s'oppose pas aux autres, c'est-à-dire si ses buts sont en accord avec ceux du groupe. Il est bon dans ce cas qu'un « contrat » soit passé entre le groupe et l'Individualiste, façon « aide-nous à trouver le trésor et tu pourras prendre le rubis sacré », et que les différentes parties le respectent ! Aller trop loin avec ce type de personnage, c'est faire cavalier seul et faire concurrence au groupe pour la réussite de l'aventure. L'Individualiste doit se débrouiller seul car, en cas de pépin, il ne peut pas compter sur une aide spontanée des autres personnages.

Le perso intégriste

Le jeu de rôle n'est pas seulement fait de rôle et d'ambiance, mais aussi d'une aventure. Il doit y avoir une nécessaire connivence entre les joueurs et le meneur de jeu, afin d'entraîner les personnages dans le scénario et leur permettre d'arriver au bout. Il arrive parfois que le rôle d'un personnage aille à l'encontre du scénario, il y a alors conflit entre la bonne marche de l'aventure et l'interprétation du joueur. Imaginez par exemple un groupe qui, pour obtenir un renseignement indispensable, doit serrer la main à un Elfe. Or dans ce groupe il y a un Nain qui *hait* les Elfes, et refuse tout net de le faire. Situation de blocage typique.
Un joueur sensé trouvera toujours un moyen de transiger avec son personnage : le Nain mettra un gant et le jettera après avec une moue de dégoût, ou cherchera à écraser les doigts de l'Elfe dans sa poigne d'acier, etc.
Au contraire, un Intégriste placé dans cette situation refusera les compromis et préférera saborder l'aventure plutôt que de « trahir » son personnage. Dans ce cas, il n'y a pas trente-six solutions. L'Intégriste, par définition, refusant les demi-teintes, c'est au meneur de jeu de choisir : éviter préventivement les conflits (par exemple en remplaçant l'Elfe par un Humain) ou aller jusqu'à l'épreuve de force façon « soit tu le fais, soit tu attends tes compagnons à la sortie ! ». C'est très efficace !

Les persos duettistes

Autour d'une table, il se trouve toujours deux personnages qui ont plus d'affinité entre eux que vis-à-vis des autres. Il s'agit parfois de joueurs amis qui ont créé leurs personnages ensemble, ou deux personnages qui se complètent comme deux guerriers du même clan, un seigneur et un valet, un Elfe et un Nain. Il se crée alors, au niveau du rôle, une dynamique entre ces deux personnages qui peut profiter à tous du point de vue de l'ambiance. A priori, cette situation n'est pas problématique, sauf quand... elle va trop loin. Le problème dans ce cas, c'est que la paire en question n'a besoin ni des autres personnages ni du meneur de jeu pour faire du rôle, ils se répondent l'un l'autre, ils s'autoalimentent jusqu'à parfois perdre de vue l'aventure. A l'extrême, les Duettistes se considèrent comme les seuls « vrais » PJ, les autres personnages n'étant plus que des PNJ. C'est au meneur de jeu et aux autres joueurs de leur faire prendre conscience du problème et, s'ils ne peuvent le résoudre, de faire sortir l'un des duettistes pour casser la dynamique.
Ces quatre exemples s'appliquent à des types de personnages. Cependant, les joueurs eux-mêmes peuvent devenir excessifs dans leur rôle, même avec des personnages normaux. C'est par exemple...

Le joueur envahissant

Être envahissant, pour un joueur, c'est monopoliser le temps de jeu, faire de grands discours, prendre souvent le meneur de jeu à part pour des aventures extra scénario, ou encore intervenir à la place d'autres personnages.
Il ne le fait pas forcément sciemment. Il y a celui qui, pris par son rôle, ne se rend pas compte qu'il fait quasiment l'aventure tout seul. Il y a également celui qui se trouve malgré lui envahissant, parce que plus sollicité par le meneur de jeu, ou encore parce qu'il est le seul parmi les joueurs à vraiment jouer un rôle. C'est par exemple le voleur qui, parallèlement à l'aventure, monte de toutes pièces un cambriolage, ou bien le casanova qui cherche à séduire toutes les jolies femmes qu'il croise...
Dans tous les cas, la situation nécessite un rééquilibrage du temps de jeu entre les personnages, afin que tous les participants puissent s'exprimer. Le meneur de jeu peut bien sûr s'en charger, en contrôlant les temps de parole et en réfrénant les ardeurs de l'Envahissant. Mais ce dernier peut lui-même se prendre en main et utiliser ses facilités pour inciter les autres joueurs à se « lancer », en plaçant leurs personnages dans des situations propices au rôle, genre : « J'ai dit à la serveuse que tu étais un séducteur exceptionnel, elle demande à voir, maintenant à toi de jouer ! » L'Envahissant peut ainsi devenir un élément dynamique dans la partie, se tenant en retrait, quitte à reprendre le devant de la scène à l'occasion, jouant l'entremetteur pour les personnages dont les joueurs sont moins expansifs ou plus timides.

Le joueur alternatif

Face à l'Envahissant, il y a l'Alternatif ! Ce type de joueur se caractérise par un rôle à éclipse, genre un quart d'heure intensif autour de la table et autant dans la cuisine à se faire un sandwich ou au téléphone avec sa petite copine. L'Alternatif n'est pas à ce qu'il fait, il n'arrive pas à maintenir son attention. Si, de son point de vue, la partie est satisfaisante, pour les autres participants la perception peut être toute autre. Quand cela va trop loin, l'Alternatif agit comme un briseur d'ambiance, son inconstance et les résumés qu'on est obligé de lui faire empêchent les autres joueurs de se concentrer...
L'Alternatif signifie plutôt un manque qu'un excès de rôle, mais il est tout aussi dommageable à la partie. La solution est simple : une plus grande attention. Il ne s'agit pas d'interdire aux joueurs de se lever de table, mais de limiter les absences, quitte à ménager une pause collective pour satisfaire l'Alternatif...

Le rôle du meneur de jeu

Parlons-en un peu du rôle du meneur de jeu. En la matière, il fait office d'arbitre et ce n'est pas une tâche facile. Il donne le ton général. S'il se montre trop laxiste, il laisse la porte ouverte à tous les excès. S'il se montre trop dur, il étouffe ses joueurs. A lui de trouver le bon dosage... D'une manière générale, il doit renvoyer la balle à un personnage tant qu'il juge que cela enrichit la partie ou tant que les autres joueurs ne décrochent pas... Il est également important de discuter à la fin de la partie avec les joueurs, surtout si le ou les joueurs en cause n'ont visiblement pas conscience d'être allés trop loin.
Mais que tout cela ne vous empêche pas de camper des personnages hauts en couleur. Ce n'est pas parce que l'Irritant, l'Individualiste, l'Envahissant ou l'Intégriste peuvent conduire à des excès qu'il faut les faire disparaître des tables de jeu. Au contraire ! Jouer un rôle c'est justement savoir doser... et donc sentir jusqu'où ne pas aller trop loin !

Grand rôliste devant l'Éternel, Pierre Lejoyeux est un spécialiste de ces personnages hauts en couleur qui ne laissent pas indifférents les autres joueurs (et leurs nerfs).

Bien décrire

par Denis Gerfaud

Le meneur de jeu est à la fois les yeux, les oreilles, le nez et tous les autres capteurs sensoriels des personnages. C'est à travers lui que l'environnement où ils évoluent devient consistant, réel. Il doit donc décrire juste et bien. Mais quelle est la définition d'une bonne description ?

Quelle auberge ?

Les joueurs ont créé leurs personnages ; le MJ est en possession d'un scénario ; chacun prend place autour de la table ; la partie peut commencer. En quoi va-t-elle consister ?

Essentiellement en une suite d'échanges verbaux. Le MJ va décrire la situation dans laquelle se trouvent les PJ, leur demander comment ils réagissent en conséquence ; puis selon les modifications apportées par leurs actions, faire un nouvel état de la situation, éventuellement modifiée, et leur redemander ce qu'ils font en conséquence. Ainsi va se dérouler la partie de bout en bout.

Chut ! Ça va commencer dans un instant – le MJ consulte encore ses notes. Pour l'instant, tout est comme une scène de théâtre encore plongée dans les ténèbres : non seulement on ne connaît pas la pièce, mais on ne voit rien, *il n'y a rien*. Le MJ commence enfin. Il toussote et dit : « Vous êtes dans une auberge... » Instantanément, c'est comme si des projecteurs s'allumaient, révélant un décor : une salle d'auberge. Nous y sommes.

Cependant, une question se pose aussitôt : quelle auberge ? De quel genre d'auberge s'agit-il ?

Le MJ s'en fait une idée, il a sa vision de la salle d'auberge. Chaque joueur s'en fait également une idée, de même que vous qui lisez ces lignes. Gageons alors qu'aucune de ces auberges ne se ressemble. Chacun se fait forcément une image différente de ce que peut être une salle d'auberge, selon ses souvenirs de film, de BD, ou de bâtiment réel. Le résultat est que, si les PJ sont supposés se trouver dans la même auberge, chaque joueur est en réalité dans une auberge différente. Il y a un problème.

Plus encore, le vrai problème est que parmi toutes ces auberges virtuelles, il n'y en a qu'une qui puisse prétendre à la réalité et que c'est celle du MJ, par définition.

La solution saute aux yeux. Le MJ doit décrire son auberge. C'est par ce seul biais que ses invités seront réellement assis à la même table. La description est l'outil fondamental du jeu de rôle, sans lequel il n'y a que ténèbres et confusion.

Côté cour ou côté jardin ?

Il ne s'agit pas cependant de décrire le décor comme les joueurs le verraient en simples spec-



tateurs de la pièce. Les joueurs sont les acteurs, ce sont eux qui occupent la scène. Le MJ doit constamment se rappeler ce principe fondamental et ne décrire le décor que tel que les PJ peuvent effectivement le percevoir. Pour cela, il doit constamment se mettre à leur place, juger de ce qu'ils peuvent ou non appréhender, et ne leur décrire que cela, de leur point de vue.

— **La vue.** La vue peut être limitée par un obstacle, un meuble, un mauvais angle, un mauvais éclairage. Si une lampe électrique porte loin, une bougie n'éclaire guère qu'à 3 mètres, une torche enflammée à 5 ou 6 mètres. Pensez également à la distance : aucun détail ne peut réellement être perçu au-delà de 10 mètres, et à 20 mètres, un homme n'est qu'une silhouette.

— **L'ouïe.** Quand un son vous parvient d'au-delà de 300 m, il a déjà une seconde de retard. Au-delà de 10 m, il est impossible de comprendre des paroles non criées. Le bruit, enfin, est ce qui masque le mieux un autre bruit, le brouhaha d'une salle d'auberge par exemple.

— **L'odorat.** C'est le sens le plus pauvre de l'être humain. On est certes capable de sentir, mais rarement d'analyser ce que l'on sent.

— **Les impressions.** Il ne faut pas oublier les impressions, des sensations aussi importantes que les autres : impression de malaise, de menace, de mystère, ou au contraire de sécurité, d'euphorie. Ces impressions peuvent être communiquées par la façon dont le MJ s'y prend pour décrire, la qualité de son récit touchant directement les joueurs. Cela nécessite toutefois un réel talent de conteur. Plus simplement, le MJ peut indiquer la sensation au même titre que ce qui est vu ou entendu. « Vous avez l'impression, dit-il, qu'il règne une ambiance lourde dans cette auberge. » On utilise le plus souvent un mélange des deux.

Plat du jour : lapin au chapeau

Si les PJ n'ont d'yeux et d'oreilles que par les descriptions du MJ dans la limite de leurs perceptions, ce dernier ne doit pas pour autant omettre de mentionner ce qui peut être perçu sans problème. C'est un corollaire fondamental : tout ce qui pourrait être perçu et n'est cependant pas mentionné *n'existe pas*, purement et simplement. Rappelez-vous les ténèbres du début. N'existe que ce qui est dit par le meneur de jeu.

Il est toujours maladroit de faire surgir un détail oublié, comme un lapin qu'on fait sortir d'un chapeau.

« Je me lève brusquement, annonce un joueur.

— Aïe ! dit le MJ. Tu te cognes la tête à la poutre.

— Comment cela, quelle poutre ?

— La poutre basse, au-dessus de votre table... J'ai peut-être oublié de vous la mentionner », conclut piteusement le MJ.

Du point de vue des joueurs désemparés, la salle se peuple instantanément de poutres en tous sens, de chausse-trapes et d'oubliettes – ils ne reconnaissent plus le lieu qu'ils croyaient familier.

Sortir de l'auberge

Revenons à la table de jeu. Le MJ consciencieux a passé une demi-heure à décrire chaque meuble et chaque poutre (ce n'est pas lui qui fera le coup du lapin au chapeau). Les joueurs ont maintenant une bonne vision de la salle, et de la *même* salle. Le problème est qu'il ne s'est toujours rien passé et que l'on commence à s'ennuyer ferme. Pour peu que tout recommence dans une pièce annexe – on n'est pas sorti de l'auberge !

Bien décrire n'est donc pas forcément décrire longuement. Décrire prend du temps de jeu, pendant lequel il y a arrêt sur image et où l'on ne joue pas. Il faut un moyen terme, ne décrire que ce qui est réellement important, tout en prenant garde au coup du lapin.

Utiliser des images

Leur usage est pratique puisqu'elles s'adressent directement aux yeux des joueurs qui peuvent en avoir une perception globale et instantanée. Il peut s'agir d'illustrations, préparées dans ce but ; de figurines, donnant directement une idée des protagonistes ; de plans de sol, en carton découpé ou dessinés sur un tableau blanc.

L'utilisation des plans de sol, indiquant d'emblée la dimension des lieux et leur disposition (portes, fenêtres, meubles) a le mérite d'être sans équivoque : tout le monde voit la même chose. Son inconvénient est de contredire la première règle : les joueurs ont des lieux une « vue d'avion » qui n'est en aucun cas celle de leurs personnages. Mon conseil est de ne les utiliser qu'avec modération.

Description alternée

Nous voici revenus à la question : comment décrire brièvement et exhaustivement tout à la fois ? Une solution consiste à s'y prendre à la manière d'un dessinateur qui compose une illustration. Il commence par esquisser son dessin à grands traits, à mettre en place les principaux volumes et lignes de force, et il ne s'attaque aux détails qu'ensuite – détails qui, toutefois, préexistent en puissance dans sa composition. En ce qui nous concerne, commençons par une description générale, pour ne pas ralentir le rythme, en ne nous attachant qu'aux premières impressions. La salle d'auberge est-elle : spacieuse ou étriquée ? presque vide ou très peuplée ? sombre ou éclairée ? l'ambiance est-elle louche ou joviale ? Une phrase peut alors suffire à planter le décor : « Vous vous trouvez, dit le MJ, dans une salle étroite et basse de plafond, sombre et enfumée, bourrée à craquer d'individus à la mine patibulaire. »

Les personnages savent aussitôt à quoi ils ont affaire en ce qui concerne le principal. Les lieux sont peu engageants et ils vont se tenir sur leur garde. Comme c'est bas de plafond, ils vont faire attention à leur tête. Si vous décidez ensuite de faire surgir une poutre, elle ne sortira pas comme un lapin d'un chapeau.

Cela fait, précisez les détails en alternance avec les actions des PJ, même si ce ne sont que des actions mineures. De cette manière, le jeu peut commencer réellement, et tandis que les personnages agissent déjà, le décor se précise. Imaginez ces précisions comme un spot de lumière braqué sur l'environnement immédiat des PJ ou allant se poser sur tel ou tel point qui retient particulièrement leur attention – toujours en alternance avec ce qu'ils déclarent faire.

Les PJ cherchent une table où s'asseoir ? C'est le moment de décrire le mobilier et sa disposition générale : « Il y a bien une table libre, mais elle est surplombée d'une poutre un peu basse. » Ils cherchent des yeux servante ou serviteur ? Décrivez (brièvement pour commencer) le personnel en question, et puisque le projecteur se déplace jusqu'à cette personne, rajoutez un détail à la scène : « Vous apercevez la servante, une fille maigre vêtue d'un tablier sale, près de l'âtre qui refoule, en train de parler à un homme borgne et couturé de cicatrices. » Notez que rien n'a été rajouté « par magie » : nous savions déjà que la pièce était pleine de fumée et que la clientèle était suspecte.

Cela fait, si les PJ s'inquiètent de l'homme en question, il est possible de rajouter une couche, préciser sa vêture, ses armes, etc. Une telle description n'est pas intempestive, elle fait déjà partie du jeu : les PJ *agissent* tandis qu'ils s'intéressent au personnage.

Un PJ hèle la servante. Elle n'entend pas, et pour cause, il y a du brouhaha dans cette auberge (nous savions déjà qu'elle était pleine de monde). Chemin faisant, intéressons-nous à l'aspect sonore. Des bribes de conversation peuvent-elles être surprises ?

Et ainsi de suite. En alternance avec les actions des PJ, étoffez peu à peu la première impression générale, sans pour autant trahir cette dernière.

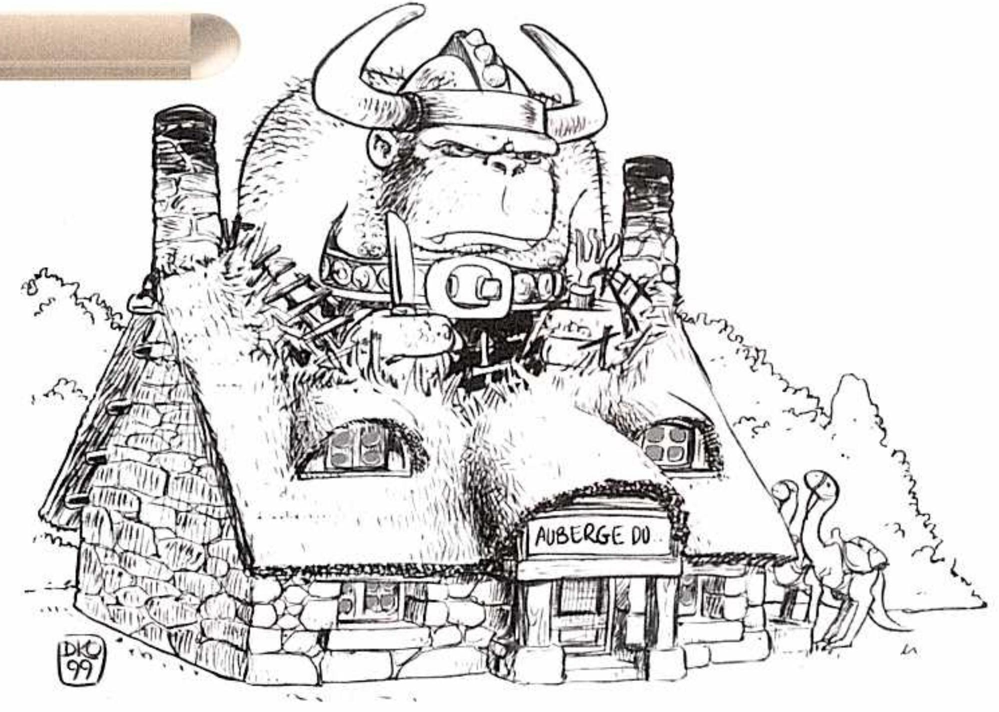
Homogénéité des descriptions

Les joueurs vont s'habituer à la routine des descriptions de leur MJ et supposer s'il y a peu de détails qu'il n'y a rien de très important. Inversement, si celui-ci se met spontanément à fournir un luxe de précisions (dans la crainte qu'on lui reproche ensuite une histoire de chapeau), ils vont pressentir que ce n'est pas gratuit et le jeu en sera truqué.

Sortons de l'auberge et allons en forêt.

« Vous marchez dans une forêt clairse-





mée. C'est l'été et des fleurs colorées égaient le sous-bois... » Nous avons bien fait d'y aller, pensent alors les joueurs sans arrière-pensée. « Vous marchez dans une forêt clairsemée avec des fleurs. Les fleurs bleues poussent à ras de l'herbe à 15 cm de haut ; les fleurs rouges sont sur les buissons à 1 mètre de haut ; les jaunes s'accrochent aux branches à 4 m de haut ; il y a également des touffes de fleurs blanches espacées tous les 8,5 m. » Qu'est-ce que c'est que ces fleurs ? s'angoissent aussitôt les joueurs. Et si le but était de les surprendre par un quelconque pouvoir de ces végétaux, c'est raté.
En vérité, l'erreur commise a été de ne pas respecter la première règle : ne mentionner que ce que les personnages peuvent percevoir. En l'occurrence, comment pourraient-ils évaluer ces hauteurs et distances d'un seul coup d'œil, et surtout, pourquoi s'y intéresseraient-ils ?
Un autre exemple caractéristique de détail qui tue la spontanéité se présente lorsque le MJ demande aux personnages de préciser leur ordre de marche. Les joueurs pressentent immédiatement qu'un combat est dans l'air.
Il faut donc faire en sorte qu'il y ait homogénéité d'une description à l'autre, réservant les détails pour le moment où ils sont vraiment utiles. La solution inverse, consistant à faire systématiquement abondance de détails, est certes possible, mais avec l'inconvénient (comme on l'a vu) de ralentir le jeu jusqu'à l'ennui.

Dans quel ordre?

L'ordre dans lequel sont fournis les éléments n'est pas innocent. Un exemple nous suffira. « Vous entrez dans une caverne de roc gris beige ; sur la gauche, un filet d'eau suinte de la paroi ; à droite, la pierre est couverte de mousse ; au milieu se tient un énorme dragon. » Si vous commencez par : « Vous entrez dans une caverne au milieu de laquelle se tient un énorme dragon... », inutile de continuer, les joueurs ne retiendront que lui et le reste sera futile.

Décrire n'est pas nommer

Quand un détail est important, recèle un indice ou un piège, ne vendez pas la mèche en appelant la chose par son nom. Décrivez-la en restant juste ce qu'il faut évasif pour intriguer, voire alerter les PJ. Dites : « Le petit homme assis à la table voisine se lève avec un regard fuyant », et non pas : « Le *voleur* assis à la table voisine se lève et *cherche à prendre la fuite.* »
Même chose quand les PJ ont affaire à un spécimen, plante, créature, etc., dont l'évidence ne saute pas aux yeux. Ne dites pas : « La caverne est pleine de mortibus radicalus », mais : « Vous voyez une abondance de champignons gris. » Ne révélez la vérité sur ces champignons vénéneux que si un PJ est effectivement capable de les identifier moyennant une certaine compétence.

● **Les pièges** sont un cas délicat. Ils sont prévus pour qu'on y tombe, mais l'intérêt du jeu, le *défi*, est qu'on puisse les éviter. Or les pièges sont couramment dissimulés, ce sont des traîtrises. Pour le MJ, toute la difficulté paradoxale va être d'assumer son rôle de *traître* tout en étant franc et honnête – la qualité requise chez tout MJ digne de ce nom.
S'il n'y a aucune description, les PJ tombent automatiquement dans le piège. Autant leur dire : « Vous marchez tranquillement dans la rue quand vingt tonnes de piano à queue vous tombent sur le crâne. » (Une variante du lapin au chapeau). De telles victimes n'auraient pas tort de se désintéresser rapidement du jeu. Inversement, si le piège est décrit pour ce qu'il est, on l'évite. Là plus que jamais, il faut se borner à ne décrire strictement que ce qui peut être perçu, en se mettant à la place des PJ et en tenant compte de leurs compétences. Le cas échéant, et si un PJ le demande, demandez un jet de dé d'une quelconque compétence Voir piège.

● **les indices.** Le problème est encore plus grand avec ces derniers. Les scénarios d'enquête façon Sherlock Holmes sont les plus difficiles à mener si on veut le faire correctement. Les PJ ne voient en effet que ce qu'on leur décrit. Si vous leur dites : « Il y a un mégot sur le tapis », ils vont se précipiter dessus. Si, plus malin, vous dites : « C'est une pièce avec un tapis », ils vont se dire : « Pourquoi parle-t-il du tapis et pas du reste ? » Si vous décrivez alors une pièce avec vingt meubles (dont un tapis), les PJ devront examiner les vingt meubles sans idée préconçue, jusqu'à tomber sur le tapis et son mégot. C'est fastidieux à mesure que cela se répète. La solution consiste couramment en un jet de compétence de Remarquer détail. Mais à quel moment demander ce jet ? Et à quoi sert d'avoir concocté un savant jeu de piste d'indices si un bête jet de dé peut tout résoudre ? Un conseil : laissez ce genre d'histoires au jeu grandeur nature et ne demandez au jeu de rôle sur table que ce qu'il peut raisonnablement fournir.

Grandeur des personnages

Si le paysage est important, les personnages le sont également, et parmi eux, ceux des joueurs. Ne pas oublier que ce sont les acteurs principaux. Ce ne sont toutefois pas les seuls. Les joueurs ont une tendance naturelle à considérer que seuls leurs personnages existent « vraiment », puisqu'ils sont physiquement représentés par eux-mêmes autour de la table, ceux du meneur de jeu (les PNJ) n'étant que des entités virtuelles. Même quand un PNJ est un ami, qu'il fait « partie du groupe », on ne lui prête pas la même existence qu'aux PJ, il est facilement interchangeable.
La description peut partiellement remédier à cet état de fait.
En début de partie, plutôt que chaque joueur décrive son personnage, prenez-en note et faites-le vous-même, avec la même homogénéité, la même part pour chacun. Autrement dit, décrivez-les de la même manière que vous décrirez ensuite vos PNJ. Au niveau du récit descriptif, PJ et PNJ seront ainsi placés sur un pied d'égalité en ce qui concerne leur existence.
Puis, de la même façon que vous ne cessez de décrire vos PNJ, redécrivez souvent les PJ, afin que l'on finisse par les voir au lieu des joueurs assis à la table. Faites-le à la faveur de leurs actions, non pas *in extenso* mais en soulignant chaque fois un détail.
« Je vais voir la cheminée, annonce le jeune Raoul qui joue le rôle d'un certain Forblastor.
— Entendu », fait le MJ. Puis il décrit derechef : « Forblastor quitte la table. Un instant, sa silhouette imposante et sa forte carrure vous masquent le reste de la salle. »
Ce n'est pas Raoul qui vient de se lever, mais bel et bien son personnage, un colosse de 2 m de haut. Soyez sûr que les joueurs vous sauront gré de prendre soin de leur image.
Les PNJ sont tout aussi importants puisqu'ils recèlent une part de mystère. Il y a deux facettes dans la mise en scène d'un PNJ : sa *description* (de son apparence tout autant que de ce qu'il fait) et son *rôle*, c'est-à-dire le genre d'action qu'il accomplit, incluant ce qu'il dit. Savoir bien le mettre en scène est une harmonieuse combinaison de ces deux facettes – ce qui nous amène au chapitre ci-contre : Interpréter les PNJ.

Denis Gerfaud est le créateur d'un des jeux de rôle français les plus célèbres : Rêve de Dragon, pour lequel il a publié de nombreuses aventures.





Interpréter les personnages-non-joueurs

par Denis Gerfaud





Une fois que l'on sait décrire un décor, on sait interpréter un PNJ. C'est également une question de « point de vue ». Bien sûr, la difficulté pour le meneur de jeu consiste à jongler avec toutes ses créatures, tandis que les joueurs n'ont qu'un personnage, le leur, à s'occuper. Mais quel plaisir quand une servante d'auberge sort du néant et existe soudain, grâce à quelques mots efficaces...

« Alors ces vacances en Rôlandie ?
– Ne m'en parlez pas ! Nous n'avons rencontré que des péhènejis ! »

Identité : PNJ

Est appelé PNJ (Personnage Non Joueur) tout individu interprété par le meneur de jeu. On distingue les PNJ majeurs, prévus et décrits par le scénario, les PNJ mineurs, simplement mentionnés et le plus souvent à improviser, et au bas de l'échelle, les figurants. Au sens large, toutes les créatures sont des PNJ, y compris les animaux et les monstres.

Comme dit au chapitre précédent (Bien décrire), mettre en scène un PNJ comporte deux aspects : sa description et son rôle. Le rôle, c'est ce qu'il dit et fait, la façon dont il modifie la situation au même titre que les PJ. Il y a équivalence d'importance entre rôle de PJ et rôle de PNJ. La description concerne à la fois son apparence (au repos) et son rôle.

En ce sens, le travail du MJ est autrement plus complexe que celui du joueur. Le joueur n'a qu'un personnage, le sien. Quand il parle, on sait que c'est son personnage qui parle, sans équivoque. Quand il dit accomplir telle action, on sait de la même façon de quel personnage il s'agit, quand bien même le joueur se contente de dire : « Je... » Le MJ, lui, est alternativement, et parfois simultanément, des quantités de personnages. Il faut que les joueurs puissent savoir à chaque fois de qui il s'agit. Pour cela, le MJ doit non seulement jouer le rôle de son PNJ, mais décrire ce rôle à mesure qu'il le joue. Tout comme avec le décor, la meilleure façon de rendre cela vivant est d'allier efficacité et économie de moyens. Commençons par jeter quelques bases valables pour tous les PNJ, majeurs et figurants.

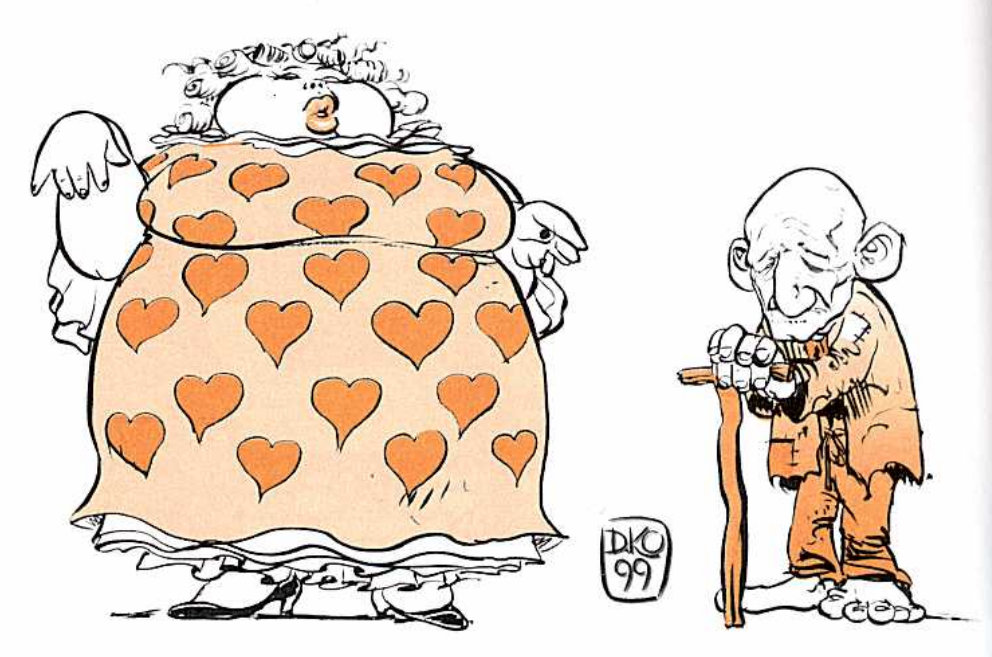
Présentation des PNJ

Commencez par décrire un PNJ quand il intervient pour la première fois, de la même manière qu'on présente les PJ au début. Trois aspects doivent retenir notre attention.

1) La description doit être brève pour ne pas ralentir le rythme du jeu. C'est encore plus prépondérant que pour la description du décor. Car si celui-ci est au



repos, le PNJ est généralement en action, et cela étant, les joueurs brûlent de l'envie d'agir à leur tour.
2) Il faut que les joueurs « voient » néanmoins le personnage.
3) Ce dernier doit avoir une identité distincte des autres PNJ. Il faut le sortir de la masse grisâtre et floue des anonymes.
Cinq ou six données devraient suffire, parmi lesquelles trois constantes obligatoires : sexe, âge apparent, taille ou corpulence.
Un petit vieillard; une jeune femme haute comme trois pommes; un homme de 30 ans et de 1,80 m; une dame imposante, la cinquantaine; etc. Sans être précis, ces PNJ se distinguent déjà les uns des autres. Ces trois données sont en général suffisantes pour les figurants.
Quelques données variables peuvent ensuite servir à préciser le portrait et à distinguer un PNJ d'un autre :
— Chevelure (couleur, longueur et forme);
— Attribut pileux pour les hommes (glabre, barbe, moustache);
— Donnée subjective (beauté, laideur, méchanceté, gentillesse, arrogance, placidité, etc.). Malgré leur subjectivité, ces indications sont efficaces. Si vous dites : une *belle fille*, chaque joueur ne verra sûrement pas la même, selon son propre goût, mais il la verra *belle* néanmoins. Le but est atteint.
— Signe particulier (teint d'albâtre, yeux arc-en-ciel, maigreur famélique, bajoues et triple menton, etc.) N'en mentionnez qu'un seul pour personnaliser le portrait. Si vous en mettez trop, chacun perdra de l'importance;
— Vêtements. Comme au théâtre, les personnages conservent généralement le même « costume ». Une brève description de ce dernier permet alors de finaliser le personnage.
Un petit vieillard, chauve comme un œuf, vêtu de hardes; une jeune femme haute comme trois pommes, brune, le nez pointu, en habit de servante; un homme de 30 ans, 1,80 m, moustache à la gauloise, l'air arrogant dans sa cuirasse de métal; une dame imposante, la cinquantaine, les cheveux frisottés, vêtue de froufrous roses et parlant d'une voix de gorge. Une telle description est suffisante pour les PNJ mineurs. Utilisez le même principe pour les majeurs (il y en a rarement plus de trois ou quatre par scénario) en les peaufinant davantage si vous l'estimez nécessaire.
Prétendre décrire un visage avec une précision telle qu'on puisse le « voir » est une tâche ardue. Si vous tenez absolument à ce qu'on « voit » le visage d'un PNJ, il n'y a qu'une solution : lui donner un visage déjà fait. Très souvent dans les scénarios publiés figure le portrait des PNJ majeurs. Photocopiez ces illustrations et montrez-les aux joueurs; c'est simple et cela esquive la description. Une autre possibilité est d'embaucher un acteur connu. Comme sa prestation est virtuelle, son cachet le sera tout autant et vous pourrez vous payer le luxe d'un casting prestigieux. Par exemple, les PJ se présentant à la cour, plutôt que de décrire le roi, dites qu'il est le sosie de Sean Connery et que la princesse ressemble trait pour trait à Brigitte Bardot (jeune). N'utilisez toutefois ce procédé qu'exceptionnellement, pour un ou deux PNJ au maximum, sous risque de transformer votre partie en un carnaval ridicule et peu crédible.



C'est un PNJ qui vous parle

Voici venu le moment où votre PNJ va ouvrir la bouche; or c'est vous qui allez parler pour lui. Les joueurs, qui n'ont qu'un seul personnage, n'ont besoin que d'une voix : la leur. Votre problème, c'est que vous avez une multitude de personnages et que vous n'avez qu'une seule voix. Comment faire la différence ?

- **Le style indirect.** Ce procédé consiste non pas à parler, mais à « décrire » la parole. C'est un procédé littéraire, c'est-à-dire d'écrivain et non d'acteur. Exemples :

— La servante vous demande en zézayant ce que vous désirez;
— Le garde vous demande de vous arrêter en aboyant son ordre;
— La dame vous prie de vous asseoir, d'une voix tout sucre, tout miel.
Il est clair que ces trois PNJ parlent différemment.

- **Le style semi-direct.** Cela consiste à entamer un réel dialogue (deux points, ouvrez les guillemets), puis comme dans un roman, les guillemets étant refermés, à compléter l'information.

— « Que désirez-vous boire ? » vous demande la servante en zézayant.
— « Halte-là ! » aboie le garde.
— « Prenez place, mes bons amis », susurre-t-elle d'une voix sucrée.

- **Le style direct.** Comme vous l'avez compris, il vous faut maintenant faire le grand saut : parler directement en zézayant vous-même, en aboyant ou en prenant un ton mielleux. Le plus difficile n'est pas tant de le faire que de se rappeler comment parle chaque PNJ, comme un montreur de marionnettes qui ne doit pas se tromper chaque fois qu'il change de voix.
- **Les accents.** C'est le fin du fin du style direct, consistant à typer la voix en plus de son intonation. Le garde en effet n'est pas toujours en train d'aboyer et la dame peut finir par se mettre en colère, abandonnant son ton sucré. L'accent en revanche est une donnée permanente. Outre les accents étrangers, les accents les plus identifiables sont : paysan, populaire citadin, aristocratique, snob. Sans oublier l'accent le plus courant qui est le « sans accent ».

Silence, on tourne !

Vous pouvez maintenant vous lancer et peupler le décor de personnages vivants. Vous savez les décrire et les faire parler; les animer n'est pas plus difficile. Mentionnez simplement ce qu'ils font, sans chercher midi à quatorze heures.
Un PJ a hélé la servante. Après avoir sommairement décrit cette dernière, annoncez : « Elle s'approche de votre table. » Cela fait, préparez-vous à zézayer et dites : « Que désirez-vous boire ? » Laissez les personnages répondre et concluez : « La servante hoche la tête, tourne les talons et se faufile entre les tables vers le fond de la salle. » Un peu plus tard, annoncez : « Voici la servante qui revient, chargée d'un plateau. » De fait, il vous suffit d'imaginer la scène, comme si vous en étiez vous-même spectateur.
Comme avec le décor, rajoutez des éléments pour étoffer les personnages à mesure qu'ils interagissent avec les PJ. Précisez si la servante a l'air de bonne humeur, ou renfrognée, fatiguée, etc. Mieux encore, faites-le sentir par la façon dont vous la faites s'exprimer.
N'oubliez pas cependant de respecter la même règle que pour le décor : ne mentionnez que ce que les PJ peuvent percevoir de leur point de vue. Ne dites pas : « L'homme aux cicatrices se lève soudain, quitte l'auberge, prend la première rue à droite et va frapper à la porte d'une maison aux volets rouges… » Même si c'est vrai, les PJ ne peuvent pas le savoir. Contentez-vous de dire qu'il quitte l'auberge. Comme au théâtre, mystère sur ce que deviennent les personnages quand ils quittent la scène.

Le rôle dit beaucoup

Vous êtes maintenant au point pour faire agir vos personnages tout en les décrivant. Vous vous posez cependant la question : « Mais que leur faire dire et leur faire faire ? » C'est ici qu'intervient leur rôle.

En général, les PNJ ne sont pas dans un scénario par hasard. Ils sont là pour effectuer un certain boulot en rapport avec l'histoire. Ce *boulot* (leur rôle) est expliqué dans le scénario. Prenez-en connaissance, et le moment venu, faites-les accomplir ce pourquoi ils sont prévus. Leurs paroles, cependant, figurent rarement dans le scénario, il n'y a pas de dialogue écrit. Tout au plus trouverez-vous une indication du sens général de ce qu'ils doivent dire. Cela pour la bonne raison que leur discours va être un dialogue et qu'il est impossible d'en prévoir l'autre moitié, celle des personnages.

La marche à suivre consiste alors à se mettre dans la peau du PNJ et à *improviser* les paroles qu'il devrait *logiquement* dire, en fonction de trois grandes clés :

— Sa fonction dans le scénario ;
— Sa personnalité ;
— Les répliques des PJ.

Les trois clés

La fonction

La plupart des PNJ mineurs n'ont qu'une fonction professionnelle, comme dans la vie réelle. Ce sont les commerçants, les aubergistes, auprès desquels les PJ vont chercher à acheter ou revendre du matériel, se loger, etc. Leur rôle n'est pas difficile à tenir : les enfants le font spontanément quand ils jouent « à la marchande ».

Certains d'entre eux peuvent parallèlement avoir un rôle plus gratifiant, être prévus pour apporter une aide aux PJ, un indice, un renseignement, sous la forme d'une légende, d'une histoire, d'un témoignage, etc. Tenez compte de ces deux aspects en les interprétant (profession et fonction spécifique du scénario). Dans cette catégorie se rangent également les commanditaires des PJ, PNJ majeurs généralement bien détaillés dans le texte. Ce sont ceux qui fournissent la mission, demandent de l'aide, etc. Cela ne les empêche pas d'avoir également une « profession » qui influe sur leur rôle. Un voleur aux abois qui demande qu'on le cache n'aura pas le même comportement qu'un roi qui demande qu'on lui retrouve sa fille disparue.

Il y a enfin les ennemis déclarés (le ravisseur, le chef des bandits, l'escroc international, le magicien mauvais, etc.). Les PNJ amis peuvent devenir ennemis des PJ si ceux-ci se comportent mal envers eux, les ennemis déclarés deviennent rarement amis. De toute façon, le dialogue avec eux est limité. Quand on les voit, on tape. Plus intéressants sont les ennemis non déclarés, se présentant d'abord comme neutres, voire amis. Leur fonction est la même qu'un piège, leur « traîtrise » se révélant à un moment spécifié dans le scénario. Dans l'intervalle, servez-vous principalement de leur « profession » pour les interpréter.

La personnalité

Cette deuxième clé doit être utilisée simultanément avec la fonction. Les PNJ ne sont pas de simples pions, des instruments de scénario ; ils ont une existence à eux, une vie intime et personnelle (espoirs, soucis, ambition, préoccupation, bonheur, malheur, etc.). Comme tout un chacun, ils ont une personnalité, un caractère, en toute indépendance de leur fonction. Un roi, par exemple, reste un roi – celui qui décide sans appel. Cela ne l'empêche pas d'être parallèlement généreux ou cruel, lucide ou borné, faible ou autoritaire.

Le scénario indique normalement le caractère des PNJ majeurs. Tenez-en compte et faites-les réagir dans cette logique en réponse aux paroles des PJ.

En ce qui concerne les PNJ mineurs, ce sera le plus souvent à vous de leur fournir un caractère. Ne cherchez pas à échafauder une psychologie complexe, c'est inutile pour un personnage qui va n'occuper la scène que quelques instants pour disparaître ensuite à jamais dans les coulisses. Une caricature suffit, brossée en trois ou quatre traits. C'est la signification originelle du mot anglais *humour* – l'humeur. Songez à *l'humeur* des PNJ au moment où les PJ ont affaire à eux, et pour commencer sont-ils de *bonne* ou de *mauvaise* humeur ? Quelle que soit la réponse, il y a une raison pour cela : servez-vous en pour interpréter leur rôle. Par exemple, la servante de l'auberge peut être fatiguée, chagrinée ; son patron la paie mal et les clients n'arrêtent pas de lui pincer les fesses pour le seul plaisir de l'entendre zézayer : « Z'est pas grôle ! » Une suggestion entre mille. Le jeu de rôle est un jeu : c'est là que vous avez le droit de vous amuser vous aussi.

Les répliques des PJ

Les répliques des PJ sont une inconnue, et c'est la raison pour laquelle, quel que soit le soin avec lequel sont préparés les PNJ, vous aurez toujours à improviser. La troisième clé consiste en la *rigueur*, c'est-à-dire à ne pas dévier de la logique des deux premiers critères (fonction, personnalité), face au comportement des PJ (paroles, actes).

Tout ce que disent les PJ pourra être retenu pour ou contre eux. C'est un principe de base. À partir du moment où vous leur présentez un PNJ qui « sonne juste » – quel que soit l'air joué –, les PJ doivent « sonner juste » à leur tour. S'ils ne le font pas, n'ayez pas la faiblesse de penser que ce sont simplement les joueurs qui jouent mal. Une fois le jeu commencé, il n'y a plus de joueurs, il n'y a que des personnages. Ayez de la rigueur, prenez tout « pour argent comptant » et faites réagir vos personnages en conséquence.

● **Rien de tout rôti.** Quand la fonction scénaristique d'un PNJ est de fournir une aide, un indice, un renseignement, n'oubliez pas, en ce qui le concerne, qu'il a sa propre vie. Ne lui faites pas déballer d'emblée tout ce qu'il a à fournir. C'est principalement aux PJ de savoir comment le prendre (selon sa fonction/personnalité) pour le mettre en confiance, s'attirer ses bonnes grâces, etc.

● **Provocation.** Cette clé est parfois utilisée. Elle consiste à doter un PNJ important (d'un point de vue scénaristique) d'un caractère exagéré. Un fonctionnaire routinier à l'extrême, un flic plus imbécile que la norme, un monarque arrogant, un commerçant suspicieux, un savant maniaque, etc. Pour obtenir son aide, renseignements, etc., les PJ sont contraints d'adopter un profil bas, faute de quoi c'est la rupture – et peut-être l'échec de tout le scénario. Cette provocation fonctionne en général assez bien, les joueurs ayant la tendance naturelle de considérer qu'étant les héros, les stars, on peut tout leur passer.

● **Tendre la perche.** Il arrive inversement qu'un PNJ soit utilisé pour « tendre la perche », en contradiction avec ce qui vient d'être dit. C'est le cas lorsque les joueurs ont bien joué, n'ont commis aucune erreur de rôle, et sont cependant complètement perdus dans le scénario. Ils ne savent plus à quel saint se vouer. Votre rôle va alors consister à les aider spontanément, gratuitement, tout en étant assez habile pour être crédible. Une solution consiste paradoxalement à grossir la ficelle, à pousser un PNJ à l'extrême, en faisant en sorte de provoquer une crise. C'est de cette crise que pourra jaillir un bout de perche – aux PJ de savoir la saisir au passage.

Exemple : Les PJ sont à la recherche d'un certain monsieur Clue, qui lui seul connaît un certain indice, mais ils tournent en rond. Tandis qu'ils entrent par désœuvrement à l'auberge, vous sentez que le moment est venu de les aider. Vous avez besoin d'une ficelle, la servante fera l'affaire. Un client s'en prend à nouveau à son postérieur et la malheureuse s'écrie : « Ras-le-bol de cette auberge ! J'étais mieux quand j'étais au service de monsieur Clue ! » La suite est sans commentaire.

La mémoire des PNJ

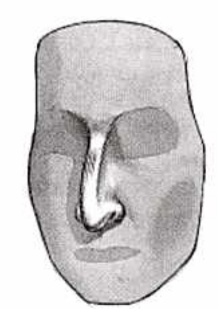
Terminons en soulignant que les PNJ ont également une mémoire. Il n'y a pas « remise à zéro » chaque fois que les PJ les rencontrent à nouveau. Si ceci est évidemment valable pour les ennemis (toujours rancuniers) et les commanditaires d'une mission, c'est également vrai pour les PNJ mineurs « neutres ». La neutralité pure n'existe pas, on éprouve toujours ne serait-ce qu'un soupçon de sympathie ou d'antipathie à l'égard de quelqu'un. Faites en sorte que les PJ récoltent ce qu'ils ont semé, en jouant le comportement ultérieur des PNJ. Ces derniers peuvent les voir d'un bon œil, ou au contraire se renfrogner à leur approche.

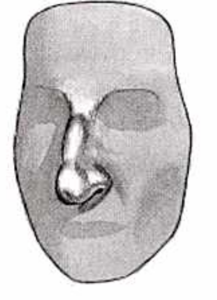
Bien jouer un PNJ est essentiellement le jouer juste, en se mettant à sa place et en ne considérant chaque fois les choses que de son strict point de vue.

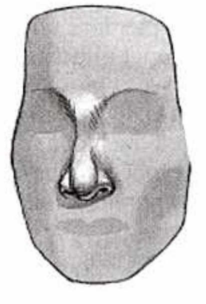
Denis Gerfaud est le créateur d'un des jeux de rôle français les plus novateurs : Histoire de fou.

Le trombinoscope

par Anne et Gérard Guéro

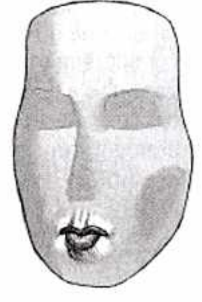

Nez aquilin


Nez bourbonien

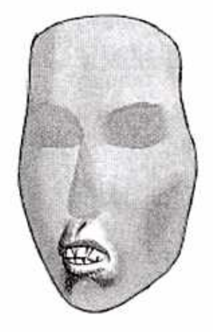

Nez camus


Nez en trompette


Lèvres lippues


Bouche en cul-de-poule


Bec de lièvre

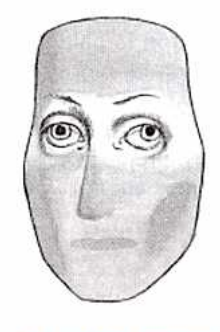

Dents abimées

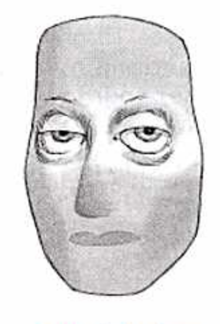

Lobes tombants

Oreilles décollées

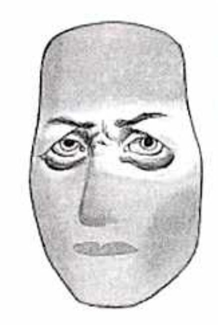

Yeux en amande


Yeux chassieux


Strabisme divergent


Yeux globuleux


Yeux de biche


Yeux cernés

Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours. Rien de plus vrai, sauf au beau milieu d'une partie, quand les joueurs doivent décrire leur personnage ou quand le meneur de jeu doit présenter un personnage-non-joueur en deux temps trois mouvements...

Petit avec de grandes oreilles

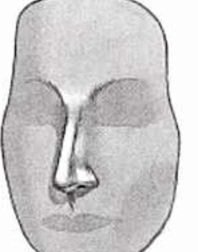
Essayez donc d'expliquer à quelqu'un ce qu'est un escalier en colimaçon sans vous servir de vos mains. Décrire un personnage lors d'une partie de jeu de rôle, où la plus grande partie de la communication passe par la parole, tient parfois de la même gageure. Et pourtant, la langue française offre des ressources inégalées pour faire des descriptions évocatrices, en termes imagés, argotiques ou simplement anatomiques, et donner ainsi un peu de relief à la présentation de vos personnages...

Le visage est le miroir de l'âme

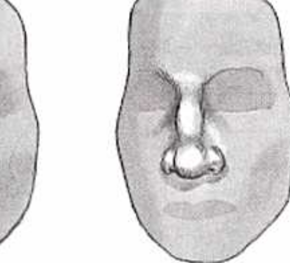
A tout seigneur tout honneur, commençons par ce qui se voit le plus et que l'on remarque le moins : le visage, sa forme et sa couleur.
Peut-être est-ce une conséquence du politiquement correct, mais combien de joueurs incarnent des personnages de couleur ? Pour ceux qui ne le savent pas, nous rappellerons que sous le vocable « race » blanche, on englobe les Caucasiens*, mais aussi tous les Méditerranéens, les Perses, les Arabes et les Indiens. En fait, l'humanité est divisée en quatre « groupes » : les Blancs, les Noirs, les Jaunes et les Australoïdes, lesquels se divisent par la suite en sous-groupes suivant les continents et les évolutions géographiques.
La description du visage va permettre de dégrossir une première image, sur laquelle vont se superposer les autres détails. Les premières descriptions sont des considérations de forme : le perso a-t-il le visage rond ? carré ? long ? Il peut tout aussi bien avoir le visage en forme de cœur, voire triangulaire. Son crâne peut être rond, en pain de sucre, plat, et il peut ou non avoir la célèbre bosse des maths. Le personnage peut avoir un visage poupin, frais, coloré et brillant de santé, joufflu. A l'opposé, il peut être maigre, décharné, avoir le visage en lame de couteau.

* C'est sous ce terme que les Américains désignent les Blancs.

La couleur du teint est aussi importante. S'il est pâle, terne, blême, décoloré, il n'inspirera rien qui vaille (sauf la pitié). Qu'il soit ivrogne ou juste bon vivant, le personnage au visage rubicond, rougeaud, inspirera plus confiance. C'est le visage préféré des compagnons de héros classiques, comme Frère Tuck ou Obélix.



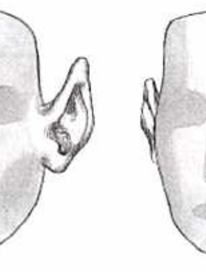
Nez pointu



Nez épaté



Oreilles en pointe



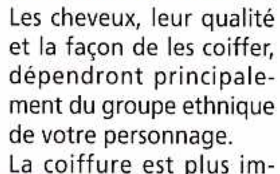
Oreilles sans lobe





Yeux enfoncés

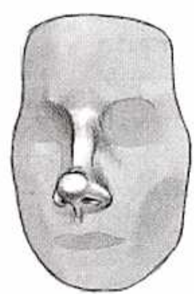
Les cheveux sont le miroir de l'âme



Les cheveux, leur qualité et la façon de les coiffer, dépendront principalement du groupe ethnique de votre personnage.
La coiffure est plus importante chez les personnages féminins, les hommes se contentant souvent de cheveux très courts (attitude martiale) ou longs, claquant dans le vent sur les capes bleu cobalt. Ne pas oublier les cheveux ondulés (rêveur), bouclés (exubérance), voire indomptables (révolté ?).

Le nez est le miroir de l'âme

Le nez est clairement au milieu de la figure.
Les Européens ont par nature un nez droit, mais le nez le plus connu est le nez grec, très droit, presque vertical, sans aucune déformation, aux ailes presque inexistantes.
Le nez aquilin. Comme son nom l'indique, ce nez est recourbé en bec d'aigle (*aquila* en latin, c'est l'aigle). Associé à un regard perçant et à un visage triangulaire, c'est Lee Van Cleef, acteur fétiche des films de Sergio Leone.
Le nez bourbonien. C'est un nez busqué, à la courbure convexe, que l'on retrouve sur les portraits de la dynastie des Bourbons, Louis XVI en tête. Il donne une image aristocratique un peu méprisante.
Le nez camus. C'est un nez plat et court qui, s'il devient camard se trouve plat et écrasé. C'est le nez typique de quelqu'un qui vient de dire bonjour de très près à un bus.
Le nez en trompette, ou encore retroussé, a le bout relevé.



Nez en pied de marmite

Un nez pointu associé à des lèvres fines a donné naissance à l'expression populaire « Lèvres fines et nez pointu n'ont jamais rien valu ». Toute ressemblance avec un président de la République bien connu est absolument fortuite.
Le nez épaté, court, gros et large, n'est pas limité aux races noires ou australoïdes. Il peut trouver sa place sur les boxeurs, les guerriers, les videurs.
Le nez le plus imagé est sans aucun doute le nez en pied de marmite, un nez court et retroussé.

Les yeux sont le miroir de l'âme

Les yeux peuvent être définis autrement que par leur seule couleur. Ils ont une forme en eux-mêmes : ils peuvent être bridés, enfoncés dans les orbites (mystère, menace) ou au contraire en boules de loto (étonnement, curiosité). Un personnage pourra avoir les yeux injectés de sang (caractère sanguin, colérique), sans pour autant être un tueur implacable. Même les pupilles sont importantes, leur dilatation étant le signe de l'abus de diverses substances chimiques plus ou moins licites. À l'inverse, des pupilles étrécies peuvent être un signe de colère ou d'observation intense.
Si certaines expressions sont parlantes, comme les yeux en amande, d'autres méritent quelques explications.
Les yeux bien fendus sont dessinés, bien ouverts.
Un personnage peut avoir les yeux vairons, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas de la même couleur (par exemple, un iris bleu et l'autre marron).
S'il est borgne, signalez son bandeau, car c'est ce qui captera l'attention de ses interlocuteurs.
Le personnage peut encore être atteint d'une infection et avoir les yeux chassieux : une humeur gluante et jaunâtre s'accumule au bord de ses paupières.
Il aura des yeux bigleux ou louchards s'il est atteint de strabisme convergent ou divergent.
Des yeux qui papillotent ont un mouvement incertain et involontaire qui empêche leur propriétaire de se fixer sur un objet précis (signe de nervosité). Mais s'il s'agit d'une femme, elle préférera papillonner des cils pour attirer l'attention d'un monsieur.
Un œil de biche signifie soit un trait de maquillage qui allonge l'œil, soit des cils longs et fournis.
Si vous doutez de l'importance des cils et des sourcils dans une description, souvenez-vous du personnage d'Alex dans Orange mécanique et reconsidérez votre position. Il y en a des fins (raffinement ou fragilité), arqués (distingués, étonnés), broussailleux, fournis (du caractère), rapprochés (inquiétants).
Des yeux cernés n'indiqueront pas une grande forme mentale ou physique.
Si votre personnage porte des lunettes, n'oubliez pas de les décrire, il en existe autant de modèles et de couleurs que de formes de visage, et chacun exprime une personnalité.



La bouche est le miroir de l'âme

Avant même qu'un personnage ne parle, sa bouche et son menton peuvent donner une indication sur son caractère. Il peut avoir le menton en galoche, long, pointu et relevé vers l'avant. S'il a un double menton et un nez bourbonien, il ressemblera à Édouard Balladur. S'il a un nez droit et une fossette au menton, il ressemblera à Kirk Douglas ou dans une moindre mesure à son fils Michael.
S'il a de grosses lèvres, ou si sa seule lèvre inférieure est grosse, comme celle de Pamela Anderson, il aura les lèvres lippues (dédain ou sensualité). Une bouche béante ne donnera pas une image très fine du personnage.
Qu'il fasse la moue ou qu'il ait naturellement la bouche en cul de poule, il aura les lèvres contractées en rond (doute ou préciosité).
Le bec de lièvre est une malformation de la région située sous la narine, qui peut aller de la simple dépression à une fente avec un écart considérable.
La couleur, l'implantation et l'état des dents sont, sauf exception, des facteurs qui dépendent principalement de l'hygiène et de l'époque dans laquelle évoluent vos personnages. On pardonne moins les dents jaunes, grises ou gâtées à notre époque qu'au Moyen Âge, qu'il soit ou non fantastique.

Les oreilles sont le miroir de l'âme

Les oreilles sont les seuls organes où la notion de taille se suffit presque à elle-même. Leur description pourra porter sur leur éventuel décollement, sur l'absence ou sur la qualité de leur ourlet et de leur lobe. Seules les oreilles en feuilles de chou apporteront une description imagée.
Votre personnage peut porter une ou plusieurs boucles d'oreilles, mais dans ce cas, n'oubliez pas de décrire ces bijoux.

La gueule de l'emploi

N'oubliez pas qu'en jeu de rôle toutes les informations doivent passer par la parole. Entraînez-vous avec vos amis, en vous décrivant de façon plus ou moins imagée, en vous servant de repères universels, acteurs ou hommes politiques, avant de l'appliquer à vos parties, cela ne pourra que les enrichir.

Romanciers, scénaristes de BD, grands amateurs de pseudonymes, Anne et Gérard Guéro ont également écrit de nombreux suppléments pour le jeu In Nomine Satanis/Magna Veritas.

Pour vous aider à la création de votre personnage, voici un aide-mémoire des traits les plus caractéristiques qui permettent de décrire un visage.
Vous pouvez cocher les cases à votre convenance, ou bien utiliser les tableaux pour un tirage aléatoire.
Afin de vous aider à visualiser certains termes, des portraits types figurent ci-contre.

Général



Sexe	
Homme	1
Femme	2
Androgyne	3

Type	
Blanc	1
Noir	2
Jaune	3
Australoïde	4

Beauté	
Affreux	1
Laid	2
« Normal »	3
Beau	4

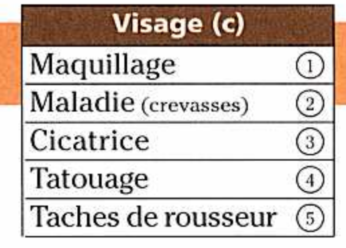
Tête	
Petite	1
« Normale »	2
Grosse	3

Visage



Visage (a)	
Carré	1
Rond	2
Long	3
Cœur	4
Triangulaire	5

Visage (b)	
Rougeaud	1
Poupin	2
« Normal »	3
Émacié	4
Fossettes	5



Visage (c)	
Maquillage	1
Maladie (crevasses)	2
Cicatrice	3
Tatouage	4
Taches de rousseur	5

Accessoires divers	
Boucles d'oreilles	1
Anneau	2
Peigne	3
Perles	4

Cheveux

Cheveux (a)	
Blancs	1
Blonds	2
Noirs	3
Châtains	4
Roux	5
Couleur (teinture)	6



Cheveux (b)	
Raides	1
Ondulés	2
Frisés	3
Crépus	4

Cheveux (c)			
Rasés	1	Mi-longs	5
Très courts	2	Longs	6
Courts	3	Tressés	7
Coupe au carré	4	Coiffure spéciale	8

Cheveux (d)	
Moustache	1
Barbiche	2
Barbe	3
Barbe longue	4

Nez



Nez (a)	
Petit	1
« Normal »	2
Gros	3
Grand	4



Nez (b)			
Droit	1	Trompette	6
Grec	2	Pointu	7
Aquilin	3	Épaté	8
Bourbonien	4	Pied de marmite	9
Camus	5	Cassé	0

Oreilles

Oreilles (a)	
Petites	1
Moyennes	2
Grandes	3

Oreilles (b)	
« Normales »	1
Choux-fleur	2
Rondes	3
Pointues	4
Décollées	5

Yeux

Yeux (a)	
Grands	1
« Normaux »	2
Petits	3
Enfoncés	4
Exorbités	5

Yeux (b)	
Ronds	1
Billes de loto	2
En amande	3
Bien fendus	4
« Normaux »	5
Bridés	6

Yeux (c)	
Noirs	1
Marron	2
Verts	3
Bleus	4
Violets	5
Dorés	6
Vairons	7

Yeux (d)	
« Normaux »	1
Bigleux	2
Strabisme	3
Chassieux	4
Borgne	5
Lunettes	6
Maquillage	7

Cils/Sourcils	
Longs	1
Courts	2
Fins	3
Fournis	4
Broussailleux	5
Bien dessinés	6
Maquillage	7

Bas du visage

Menton	
Galoche	1
Long	2
Pointu	3
Double menton	4
« Normal »	5
Fossette	6

Bouche	
« Normale »	1
Grande	2
Petite	3
Ouverte	4
Fermée	5

Lèvres			
« Normales »	1	Lèvre sup. épaisse	5
Minces	2	Lèvre inf. épaisse	6
Invisibles	3	Cul de poule	7
Épaisses	4	Bec-de-lièvre	8

Dents	
Sales	1
Blanches	2
Jaunes	3
Régulières	4
Déchaussées	5
Cassées	6

À quoi ressemble un nez aquilin ou un visage long?
Afin de vous aider à décrire vos personnages,
voici neuf portraits types, accompagnés de leur description.



Homme au visage carré. Les yeux enfoncés et fendus, le nez droit, les oreilles normales, la bouche grande et normale. Il a des cheveux sombres, raides et longs.



Homme au visage rond. Les yeux petits et fendus, le nez en pied de marmite, les oreilles normales, la bouche grande et normale. Il a des cheveux sombres, ondulés et courts.



Homme au visage en triangle. Les yeux grands et ronds, le nez camus, les oreilles normales, la bouche grande et normale. Il a des cheveux sombres, raides et tressés.



Homme au visage carré. Les yeux petits et en amande, le nez épaté, les oreilles décollées, la bouche normale aux lèvres minces. Il a des cheveux sombres, frisés et courts.



Homme au visage rond. Les yeux normaux et bridés, le nez bourbonien, les oreilles grandes, la bouche normale aux lèvres minces. Il a des cheveux sombres et rasés, plus un collier taillé court.



Homme au visage long. Les yeux grands et ronds, le nez aquilin, les oreilles pointues, la bouche normale aux lèvres minces. Il a des cheveux clairs, ondulés et mi-longs.



Femme au visage carré. Les yeux normaux, le nez grec, les oreilles normales, la bouche normale. Elle a des cheveux sombres, raides, coiffés au carré.



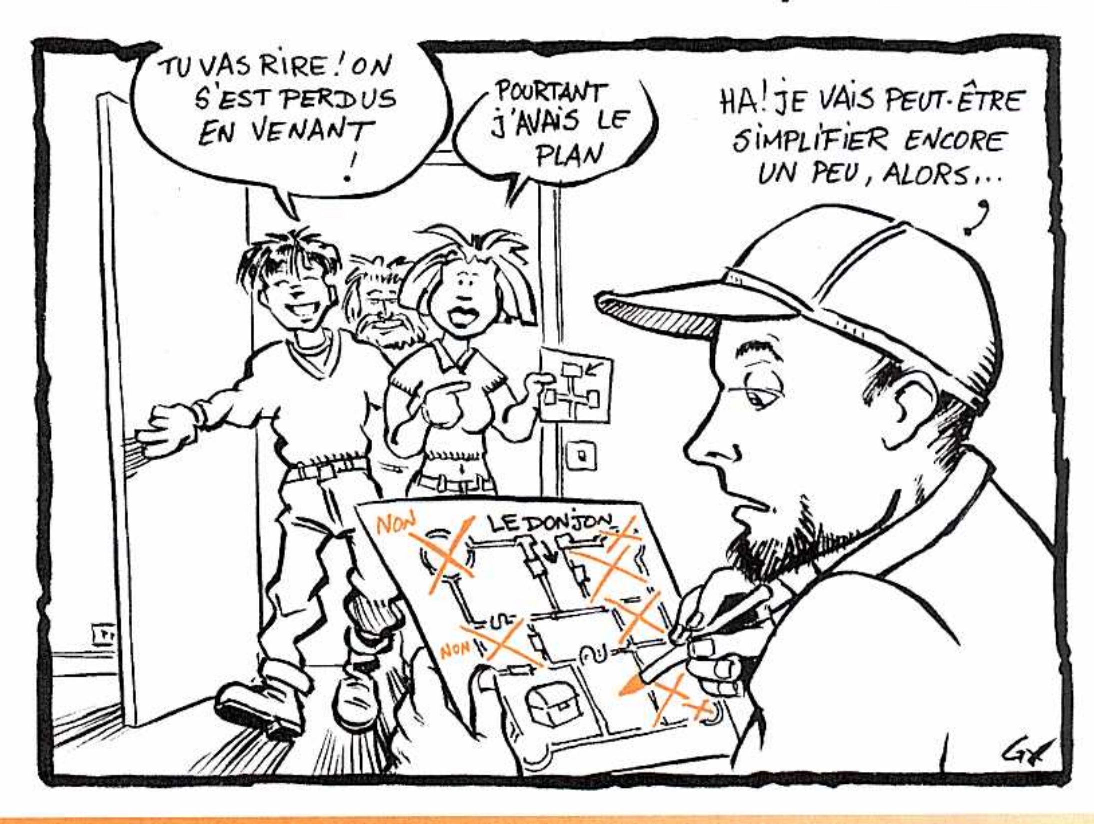
Femme au visage en cœur. Les yeux normaux et bridés, le nez pointu, les oreilles normales, la bouche normale avec une lèvre inférieure épaisse. Elle a des cheveux clairs, ondulés et longs.



Femme au visage long. Les yeux exorbités, le nez en trompette, les oreilles normales, la bouche normale. Elle a des cheveux sombres, très courts.

Préparer un scénario du commerce

par Pierre Rosenthal



Vous avez trouvé des joueurs, ils ont créé leurs personnages, et vous connaissez relativement bien les règles du jeu. Reste une étape importante : la préparation du scénario. Car même s'il est « prêt à jouer », il faut vous l'approprier, le mettre à votre goût, avant de le servir aux joueurs.

Première lecture

Première chose à faire : lire le scénario comme s'il s'agissait d'un simple roman, pour voir si l'intrigue est évidente et facile à suivre, pour repérer les personnages principaux et saisir leurs motivations. Les motivations sont la clé des scénarios d'enquête ou d'ambiance... Dans un scénario d'exploration pure, elles ont moins d'importance. Si l'histoire vous paraît compliquée, c'est le moment de prendre des notes, ou de souligner les passages difficiles.

Si les raisons d'agir d'un grand méchant ne vous plaisent pas (elles sont ridicules, illogiques, etc.), c'est le moment de les modifier. En effet, un scénario n'est pas immuable ! C'est vous qui allez le faire jouer, vous avez donc toute liberté pour l'arranger à votre sauce. Ce n'est pas parce qu'elle est écrite qu'il n'y a pas d'autres versions possibles de l'histoire. Vous êtes le meneur de jeu, et donc le seul maître à bord. Au cinéma et au théâtre, les metteurs en scène n'hésitent pas à modifier jusqu'aux arguments mêmes des œuvres écrites. En jeu de rôle, où les seuls spectateurs seront vos amis, c'est encore plus vrai !

Deuxième lecture

Cette fois-ci, vous allez vous mettre dans la peau des personnages des joueurs, imaginant ce que vous-même feriez à leur place, ce qu'ils vont voir, qui ils vont rencontrer. C'est à cette étape que vous devez visualiser chaque situation et choisir comment la décrire aux joueurs. Si vous vous trouvez vous-même dans une impasse (mais comment peut-on entrer dans cette pièce ? où le scénario indique-t-il que la clé est rangée ?), relisez les paragraphes avant ou après celui où vous êtes, un détail a dû vous échapper. C'est également à la deuxième lecture que l'on décide de modifier, supprimer ou ajouter des scènes. Une phrase telle que « les 150 chevaliers affrontent les 40 brigands en rase campagne » peut vous poser des problèmes insurmontables (comment gérer un tel affrontement ?). Vous pouvez aussi trouver qu'il manque une bonne auberge entre les deux cités, pour que les aventuriers puissent se reposer, etc. Pensez également, si vous connaissez déjà vos joueurs et savez de quelle manière ils jouent, à leur glisser une ou deux scènes telles qu'ils les aiment (ou les craignent).

Une fois cette lecture achevée, vous aurez une idée du temps nécessaire pour mener à bien l'aventure. Cela peut aller d'une simple séance de quatre heures de jeu, à une dizaine de séances. Si le scénario promet d'être long, n'oubliez pas d'en avertir les joueurs. Et s'il faut jouer en plusieurs fois, pensez dès à présent aux disponibilités de chacun. Il est toujours possible de jouer un grand scénario de

Une partie de ces conseils sont tirés des hors-série *Simulacres* et *BaSIC* de *Casus Belli*.

trois séances à une semaine d'intervalle chacune, mais si vous ne voyez vos amis que tous les six mois, autant prévoir une aventure plus courte.

Troisième... lecture !

Les meneurs de jeu expérimentés arrivent parfois à condenser la première et la deuxième lecture, ou bien la deuxième et la troisième. Cette dernière consiste à tout relire en s'arrêtant sur les points techniques du scénario. Quand les jets de dés à faire sont indiqués, c'est plus facile, mais s'il est dit : « Les personnages pourront essayer de bouger le rocher qui bloque la grotte », vous aurez intérêt à noter en marge la règle pour déplacer les rochers.

- Arrêtez-vous sur tous les personnages qui ont des pouvoirs ou des capacités hors du commun. Imaginez de quelle façon ils peuvent les utiliser, pour eux ou contre les personnages des joueurs (voir ci-après Gérer techniquement les personnages-non-joueurs).
- Là encore, le scénario n'est pas immuable ! Si, malgré tous vos efforts, vous n'arrivez pas à assimiler les règles de magie, vous pouvez décider de supprimer tel PNJ magicien, quitte à le remplacer par un combattant avec des compétences hors du commun. Mais attention : ce genre de changement peut avoir des conséquences à long terme, qui risquent de transformer complètement l'aventure. (Plus de magicien ? Mais alors, qui va pouvoir utiliser le grimoire que les personnages sont censés récupérer un peu plus loin dans l'histoire ?)
- Demandez-vous si vous aurez besoin de plans de lieux qui ne seraient pas fournis dans le scénario. Si les PJ enquêtent sur une disparition à Paris, vous n'aurez pas besoin des plans de tous les appartements qu'ils vont visiter. Par contre, s'il s'agit d'investir une place forte, de visiter un entrepôt, même une esquisse sommaire sera utile. Là encore, pour ne pas avoir à improviser en cours de partie, dessinez un plan sur une feuille volante. Inutile de rentrer dans les détails, mais pensez aux issues et à la façon dont les occupants du lieu y vivent au quotidien.
- Faites la liste de tous les personnages du scénario, avec leur nombre de points de vie, leurs caractéristiques importantes, leurs scores dans les compétences d'armes et en Esquive (et tout ce qui vous semble nécessaire). Vous éviterez ainsi de tourner sans cesse les pages du scénario à la recherche d'un PNJ décrit dans une scène précédente. De plus, si vous avez à gérer une dizaine de PNJ, vous risquez de confondre au bout d'un moment lesquels sont blessés, morts, en vacances... Avec cet aide-mémoire, vous pourrez parer aux demandes les plus courantes. Et si vous devez imaginer un personnage en cours du scénario, vous pourrez directement l'inscrire sur cette feuille.

Gérer techniquement les personnages-non-joueurs

En tant que meneur de jeu, vous allez rapidement prendre conscience que vos joueurs ont quatre à six cerveaux à leur disposition, tandis que vous n'en avez qu'un pour tous vos PNJ. C'est problématique pour gérer rapidement deux ou trois PNJ disposant chacun d'une dizaine de pouvoirs et d'autres possibilités. Il va donc falloir préparer bien à l'avance leurs tactiques et devoir « ruser » en cours de jeu. Voici comment :

- Pour chaque PNJ ayant des pouvoirs (sortilèges, capacités spéciales), prévoyez une procédure standard d'utilisation selon que :

a) il est dans sa vie de tous les jours ;
b) il est simplement vigilant ;
c) il sait que des forces hostiles lui veulent du mal ;
d) il cherche à tuer ses ennemis ;
e) il cherche à fuir.

Ainsi, un magicien non paranoïaque n'a pas toujours en réserve un sort de protection contre les Nains et les Elfes, ainsi que dix boules de feu, mais plutôt des sorts permettant l'étude et la pratique de la magie. Par contre, s'il est prévenu de l'arrivée d'intégristes anti-magiciens, il sera sans doute mieux préparé.

- Calculez à l'avance les dépenses d'éventuels points de pouvoir, la conséquence de ces pouvoirs et l'ordre dans lequel le PNJ peut les utiliser (suivant son attitude vue plus haut). Car vous risquez de vous retrouver à gérer un démon avec 15 points de pouvoir, 12 pouvoirs différents coûtant de 1 à 4 points chacun, et tous ces pouvoirs modifiant à chaque fois ses défenses ou ses attaques. Comme chaque pouvoir est décrit à une page différente du livre de règles, vous passerez cinq à six minutes à éplucher les règles à la recherche des diverses options. Bref, un cauchemar à éviter à tout prix ! Même si cela peut donner un aspect « jeu de rôle informatique » déplaisant, cela vaut parfois mieux que le plantage total ! Et puis vous pouvez sortir à tout moment de cette procédure un peu rigide, ce qu'un ordinateur ne pourra jamais faire.
- Évaluez et jouez l'intelligence de vos PNJ par rapport aux personnages des joueurs. Même si l'intelligence est une caractéristique chiffrée, il y a grosso modo cinq cas de figures :

a) Le PNJ est plutôt bête et borné (gros monstre tapant sur tout ce qui bouge) ;
b) Le PNJ n'est pas vraiment intelligent mais sait très bien utiliser ses capacités (un commando très entraîné) ;
c) Le PNJ est raisonnablement intelligent et sait ce qu'il fait (c'est l'équivalent d'un aventurier moyen) ;
d) Le PNJ est très intelligent et sait très bien utiliser ses capacités (souvent le grand méchant d'une bonne aventure classique) ;
e) Le PNJ est un génie (L'Ombre jaune, Docteur Fatalis, Spock, etc.).

Les cas (a) et (b) sont simples, les PNJ suivent strictement les procédures que vous avez préparées. Dans le cas (b), ils peuvent passer très facilement de l'une à l'autre. Dans le cas (c), interprétez le PNJ comme si vous étiez vous-même un joueur, mais en vous cantonnant rigoureusement à ce que peut connaître ce personnage, et donc en ne tenant pas compte de ce que déclarent les personnages des joueurs en dehors de sa présence. Il faut éviter le « Tu es avec nous ou avec les monstres ? » que risquent de dire les joueurs s'ils se rendent compte que la ruse qu'ils viennent de mettre au point est éventée sans raison objective. Vous devez bien sûr être cohérent et penser que les PNJ tiennent eux aussi à leur vie et ont une âme (hum !), mais les héros restent les personnages des joueurs.

Dans le cas (d), la frontière est plus difficile à déceler. Il y a deux méthodes pour savoir si un PNJ soupçonne le piège que lui préparent les PNJ. Vous pouvez faire un test d'intelligence ou d'idée (selon le système de jeu) ajusté à la complexité du piège, et voir si le PNJ la découvre. Mais je suggère plutôt une autre solution : si le plan vous parait évident, décidez que le PNJ l'a découvert. Par contre si vous êtes vous-même surpris, même une fraction de seconde, décidez que le PNJ n'a rien vu venir. Ce qui ne veut pas dire qu'il ne pourra pas réagir très rapidement.

Enfin, pour les génies (e), et sauf s'il est prévu dans le scénario qu'ils meurent, vous pouvez « tricher » un peu plus. Mais ne déséquilibrez pas pour autant le jeu, car comment justifier alors qu'un PNJ hostile qui devine tout ne puisse pas battre les PJ. Jouez plutôt sur sa volonté d'expliquer ses maîtres plans (Ah ah ! Je savais que vous lanceriez un sort de puanteur mais j'ai un masque à gaz magique !) – ce qui le rendra finalement un peu vulnérable –, ou sa capacité à prévoir des plans de fuite (Le plafond se fissure suite à votre action, mais une trappe s'ouvre dans le sol et le Docteur Apocalypse y saute, vous lançant un regard haineux !).

Depuis des années qu'il fait jouer, Pierre Rosenthal est habitué à prendre le début d'un scénario, le milieu d'un autre et les plans d'un troisième. Cela marche « presque » toujours.

Jouer en musique



Par Fabrice Colin



Jouer en musique est un choix. Certains meneurs de jeu en usent et en abusent, d'autres s'y refusent formellement. C'est dommage, car bien employée, la musique peut transformer une partie ordinaire en un moment mémorable.

De la musique, pour quoi faire ?

Que seraient l'intro d'*Apocalypse Now* sans les Doors ou les scènes clés de *Psychose* sans la partition de Bernard Hermann ? Seulement, sans doute, du très bon cinéma. En effet, la musique fonctionne comme un amplificateur. Elle ne peut pas sauver à elle seule une partie fade ou médiocre. Pire, mal employée, elle risque de faire sombrer une séance déjà moyenne dans le ridicule. Avant tout, commencez donc par vous demander ce que peut vous apporter la musique : une atmosphère ? du rythme ? une aide ? Si vous ne trouvez rien de convaincant à répondre, abstenez-vous.

Plusieurs écoles

Il existe autant de façons d'utiliser la musique en jeu de rôle qu'il y a de meneurs de jeu, mais on distingue tout de même certaines tendances.

- **En bruit de fond** : La musique tourne, de préférence à faible volume, pendant toute la partie. Comme dans les films, on y fait plus ou moins attention. Elle n'est là que pour colorer l'ambiance.
- **Pour chaque section** : C'est une variante plus élaborée de la méthode précédente. Une partie de quatre ou cinq heures peut se segmenter en sections (séjour en ville, exploration en forêt, souterrains, attaque d'un château). Le MJ prépare une demi-douzaine de CD ou de cassettes correspondant à chaque section, et les passe ensuite dans l'ordre prévu. Cette méthode donne un certain relief à la partie, sans trop focaliser l'attention des joueurs sur la musique.
- **Pour les moments forts** : Le meneur de jeu a préparé plusieurs morceaux soigneusement sélectionnés pour agrémenter les grandes scènes de sa partie : combat, entrevue avec un monarque, rêve, etc. Cette méthode est probablement la plus intéressante mais aussi la plus difficile à mettre en place. Elle requiert une certaine organisation.

Le matériel

CD ou cassette ? Le CD offre une meilleure qualité d'écoute, plus la possibilité de sauter d'un morceau à un autre, de revenir instantanément au début d'un morceau ou de programmer une séquence de morceaux. Jusqu'à ces derniers mois, la cassette avait néanmoins l'avantage. En effet, on peut y enregistrer des morceaux provenant de plusieurs supports, dans l'ordre de son choix. Le travail s'effectue en amont : sélection des morceaux, enregistrement, préparation. Il n'y a plus ensuite qu'à appuyer sur play et à se laisser porter. Seulement, il est désormais possible de faire le même travail avec un CD. Même si tout le monde est encore loin d'y avoir accès, on peut penser que l'apparition des graveurs signe à plus ou moins brève échéance l'arrêt de mort des cassettes.

La disposition

Votre lecteur de CD ou de cassettes doit être petit, léger, maniable et raisonnablement puissant. Soyez bien sûr d'en maîtriser toutes les fonctions avant de vous lancer, et placez-le à côté de vous, sur une petite chaise (ou derrière votre écran s'il est vraiment petit et que vous avez beaucoup de place).

Ensuite, le maître mot est « organisation » ! Assurez-vous d'avoir tout votre matériel à portée de main. Si vous devez passer vos CD ou vos cassettes dans un certain ordre, préparez-les avant et placez-les devant vous. Attachez à votre écran une liste des morceaux que vous devez passer, avec les scènes correspondantes. Rien de pire qu'un MJ farfouillant dans ses affaires juste avant une scène de combat ! Faites quelques essais avant le début de la partie ; entraînez-vous à changer de CD tout en continuant à parler. Les joueurs ne doivent pas sentir que vous préparez quelque chose.

Si vous n'êtes pas encore très sûr de vous, occupez les joueurs lorsque vous avez à effectuer une manipulation délicate. L'idéal est de les pousser à discuter un problème entre eux. Quelques secondes vous suffiront à changer de CD ou à faire un essai, ni vu ni connu.

Quelques conseils

- Intégrez la musique à l'aventure : rajoutez au besoin une scène de bal, une danse indienne, une cérémonie tribale... Si les personnages sont censés entendre ce que vous avez préparé, l'effet sur les joueurs sera décuplé.
- Si vous oubliez de passer telle musique à tel moment, ne revenez surtout pas en arrière ! Ce qui est joué et joué. Vous étiez tellement pris par la partie que vous n'avez plus pensé à votre effet : c'est plutôt bon signe.
- Veillez à maintenir la musique à un niveau sonore convenable, sauf pour quelques effets très brefs, si vous voulez effrayer les joueurs. Rien de pire, au cours d'une partie, que de devoir crier pour se faire entendre. La musique est votre serviteur, pas le contraire !
- Prenez garde à ne pas choisir de musiques trop connues. Les bandes originales de films, en particulier, sont vicieuses, car elles restent associées, dans l'esprit des joueurs, aux scènes qu'elles accompagnent (« ah oui, c'est le moment où Conan se fait capturer par les types du temple ! »). De même, les musiques classiques trop connues, loin d'ajouter à l'action, risquent de dédramatiser une scène. Imaginez vos joueurs en train de reprendre la Chevauchée des Walkyries en sifflotant de concert pendant le combat final...
- Enfin, il existe depuis quelques années des CD tout prêts spécialement conçus pour les joueurs de jeux de rôle, et disponibles dans les magasins spécialisés. Certains sont de bonne qualité, d'autres non. Demandez conseil à votre vendeur !

Ancien rédacteur au sein de l'équipe de Casus Belli, Fabrice Colin travaille actuellement chez MultiSim sur les jeux Guildes, Nephilim et Dark Earth. Il est également romancier.



Tous les jours Meneur de jeu

DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Le début de l'aventure ou comment impliquer les personnages

par Pierre Rosenthal

DOMINIQUE, JE NE M'ATTENDAIS PAS À ÇA DE LA PART D'UN COUSIN...
HEIN ?
...QU'EST-CE QU'ELLE DIRAIT, TA PAUVRE MÈRE, SI ELLE SAVAIT QUE TU LAISSES TOMBER LES MESSAGERS GALACTIQUES ?
ET L'ONCLE AGOSTINO ?
TSS !

Que vous soyez meneur de jeu débutant ou vétéran, vous connaissez cette situation : au début du scénario, les joueurs (et donc les PJ) ne sont pas très motivés, rechignent à suivre la voie que vous proposez, ou s'égayent dans diverses directions. Pour remédier au problème, il faut s'y attaquer en amont, c'est-à-dire avant la partie.



d'abord, il va de soi que l'introduction que vous ferez aux personnages dépendra beaucoup du jeu que vous pratiquez, mais aussi du degré de connaissance de l'univers qu'en ont les joueurs, et du nombre de parties déjà jouées. Les différentes approches sont donc modulaires, et je vous invite à piocher dans chacune, selon vos besoins.

Les jeux à mission

Sous ce terme on désigne les jeux dans lesquels les personnages font partie d'une organisation, ou d'un groupe bien précis, et à qui on confie des missions. Les exemples les plus connus sont *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, *BaSIC Énigma* ou *BaSIC Mousquetaires & Sorcellerie*, *James Bond*, *Mega*...

L'introduction

Ce sont les scénarios les plus simples à préparer puisque l'aventure est confiée clés en main aux personnages. Mais comme dit une célèbre publicité, ce n'est pas parce que c'est tout fait qu'il n'y a rien à faire.

a) Les personnages sont débutants, et ne se connaissent pas bien entre eux. Il va falloir, en accord avec les joueurs, leur inventer un court passé et la raison pour laquelle ils sont entrés dans « l'organisation » qui leur confie cette mission. Ainsi, un groupe d'espions peut réunir un jeune homme dont la famille est au service du pays depuis des générations, un autre issu d'une famille pauvre mais patriote, un intellectuel... Dès le briefing de la mission, le commanditaire devra insister sur le fait que c'est à « eux » qu'est confiée la mission, et chacune de leurs compétences sera mise en avant. Untel a été choisi en raison de la loyauté de sa famille, tel autre pour ses dons en électronique, etc. Bref, s'ils échouent, ce sera de leur faute, et pas celle des chefs qui les ont bien choisis. En plus, cela créera une compétition-émulation entre les personnages. À l'inverse existe la « mission-confiée-à-une-équipe-débutante-et-à-laquelle-on-ne-croit-pas », mais cette possibilité est peu valorisante, et ne marche qu'une fois.

b) Les personnages sont expérimentés. Gardez un résumé de toutes les missions dans lesquelles ils ont été impliqués, qui leur a confiées et pourquoi. Vous modifierez alors le briefing en fonction de chacun, en pouvant même aller jusqu'à créer des

mini conflits entre personnages (mais sans que la mission en soit affectée). Prenons un exemple vécu avec le jeu *In Nomine Satanis*, où chaque personnage Démon a un supérieur Prince-Démon. Dans la première partie, l'équipe était composée entre autres de deux démons de Samigina (Prince des Vampires) et d'un de Bifrons (Prince des Morts-vivants). Les personnages se sont fâchés avec Andromalius (un Prince-Démon) et n'ont pas été récompensés bien qu'ayant réussi la mission. Pour la deuxième partie, la nouvelle mission a été confiée par Samigina en personne, un Prince récent qui doit a priori être plus attentif à ses jeunes Démons que les autres. Histoire de mettre la pression, il ajoute qu'il a pris une mission au hasard sur le bureau d'Andromalius, juste pour montrer que ses Démons peuvent tout faire. Pendant ce temps, Bifrons, l'ancien supérieur de Samigina avant sa promotion, donna pour instruction à son Démon d'être au moins aussi efficace que ses petits copains, sinon plus, pour ne pas décevoir son chef. Bref, quelle que soit la mission, la pression est mise sur un certain nombre de personnages. De plus, plus le nombre de missions augmente, plus ce genre d'arrière-plan « politique » peut devenir utile et présent.

Le cadre

Dans tous les cas, ne commencez jamais par : « Vos supérieurs vous ont confié une mission, la voici... » Prenez le temps de comprendre la mission, et la psychologie de ceux qui vont la confier. Puis faites une mise en scène qui va aboutir au dévoilement de la mission. En terme de jeu, prévoyez au moins 10 minutes (sinon c'est trop court) mais moins d'une demi-heure (il faut quand même que l'action commence). Si vous êtes dans un univers d'espionnage, pensez à des lieux de rendez-vous insolites. Commencez aussi à construire un univers cohérent pour les dirigeants (que vous pourrez ensuite réutiliser). Par exemple, John Flanaghan reçoit toujours les personnages dans une brasserie avec une nouvelle marque de bière à déguster (autres lieux : parking, salle de billard, usine désaffectée...). Si la mission est importante, faites ressentir la nervosité du commanditaire. Si elle est de routine, pourquoi ne pas faire apparaître un collègue qui vous enviera : « Ah si j'avais pu avoir des missions aussi simples ! » Une réflexion qui risque d'angoisser les rôlistes expérimentés, qui savent bien qu'une mission n'est jamais simple.

Le début

Parfois, c'est juste après que la mission ait été confiée que l'intérêt s'amenuise, ou que tout va à vau-l'eau. Pourquoi ? Parce que chacun prépare son matériel, se renseigne, essaye de savoir s'il n'a pas quelque chose de plus intelligent à faire que les autres, etc. Bref, chacun joue dans son coin, et c'est ce qu'il faut éviter. Donc, après avoir confié la mission, il faut que vous impliquiez le plus rapidement possible les personnages. Prévoyez donc un départ proche (billet d'avion qui part dans quatre heures...), un matériel standard, et faites un tour de table rapide au cas où quelqu'un voudrait faire « une » chose particulière. Si le scénario prévoit un événement « imprévu » qui chamboule la trame de l'intrigue (un attentat au domicile d'un des personnages par exemple), ne laissez pas de liberté de manœuvre aux personnages. C'est moins réaliste, mais cela évitera que l'un d'entre eux parte une semaine en vacances (authentique) et ne revienne qu'une fois l'aventure terminée. La solution : adjoignez-leur un personnage-non-joueur temporaire, qui les guidera, avant de disparaître (envoyé sur une autre mission, assassiné, etc.). Une fois que vos joueurs seront dans le feu de l'action, ou de l'enquête, tout ira mieux.

Les jeux « ouverts »

Terreur des meneurs de jeu habitués aux donjons : le scénario décrit ce que les personnages trouvent une fois impliqués dans l'aventure, mais pas du tout comment ils en sont arrivés là. Là encore, il faut faire la distinction entre personnages débutants et expérimentés.

L'introduction

a) Les personnages sont débutants. Si le jeu n'est pas un jeu à mission, une règle d'or : ne commencez jamais une aventure en créant des personnages sur le coup. En effet, pour impliquer les personnages, il faut impérativement que leurs passés les poussent à accepter l'aventure, et que leurs intérêts convergent au moins au début. Exemple : l'aventure prévoit un balade en forêt au cours de laquelle les aventuriers rencontrent une jeune fille blessée. Si vos joueurs incarnent un chevalier, un nécromancien, un Nain peureux et un marchand hypocondriaque, vous allez vous trouver coincé entre ceux qui refusent, qui veulent se faire payer, ou qui torturent la jeune fille pour qu'elle avoue la vraie raison de sa présence. Solution : jouez avec des prétirés, ou créez les personnages lors d'une séance précédente, en demandant aux joueurs de former un groupe cohérent. Deuxième règle importante : avec des personnages débutants, n'ayez pas peur de les ramener dans un jeu à mission : on va les chercher parce que ce sont les plus beaux/ forts/ intelligents/riches/courageux de la région, dans un but précis. Ou bien jouez sur un élément du passé commun à tous les personnages (leur vieux capitaine leur demande un service). Par contre, si vous voulez que vos personnages vivent ensuite plusieurs aventures, évitez de leur imposer un passé familial commun : c'est un lien très contraignant. Évitez aussi l'ami commun, dont il se trouvera toujours quelqu'un pour dire « d'abord moi je n'ai aucun ami », et qui ne poussera pas forcément les aventuriers à vouloir rester ensemble.

b) Les personnages sont expérimentés. C'est le cas le plus facile. Il suffit d'utiliser des éléments de leurs précédentes aventures. Par exemple, un grand méchant récurrent les motivera toujours et les lancera à sa poursuite à coup sûr. De même les péripéties ou les conséquences de l'aventure qu'ils viennent de finir les entraîneront directement dans la nouvelle. Reportez-vous à l'exemple plus haut, dans les jeux à mission, qui peut également servir. Vous pouvez être un peu plus subtil et jouer justement sur la routine « entre aventures ». Si l'un des personnages a l'habitude de s'entraîner à l'épée à chaque fois, l'aventure peut impliquer son maître d'armes, le lieu d'entraînement... Attention toutefois, il faut être sûr que les autres personnages voudront aussi participer à cette aventure.

Vous l'aurez compris, le but de ces introductions est d'amener le plus vite possible les aventuriers dans une situation où ils vont soit se voir confier une mission soit en accepter une. Les conseils du premier chapitre pourront alors être également utiles.

Le cadre

Un seul mot d'ordre : ambiance. Comme chaque aventure peut être différente des précédentes, jouez tout de suite sur l'exotisme (au sens : qui diffère de la routine). Indiquez aux personnages comment ils se sentent, si les forces de l'ordre sont particulièrement pointilleuses, si les conditions atmosphériques sont désastreuses... Il faut sortir les joueurs de leurs repères habituels, pour qu'ils sentent bien qu'une nouvelle aventure va commencer.

Le début

Ne commencez pas par « vous êtes dans une auberge/un bistrot/un astroport, qu'est-ce que vous faites ? » mais décrivez dès le début une action qui implique les personnages. Cela peut être simple comme : « Un homme vous aborde et vous demande si vous êtes bien les célèbres tueurs de dragons ? », à un peu plus sophistiqué : « Après un folle nuit de poker, légèrement ivres, vous rentrez chez vous en traversant le quartier bourgeois quand... »

En conclusion

Vous l'aurez compris, pour impliquer des personnages dans une aventure, il faut les bousculer. Vous pouvez utiliser des clichés, mais jamais deux fois les mêmes. Le but sera de ne les lâcher qu'une fois l'aventure « vraiment » commencée.

Et puis, si un jour vous n'avez rien préparé, ne suivez pas ces conseils. Au contraire, laissez les personnages chercher eux-mêmes leur aventure, leur matériel, etc., et profitez de l'heure qu'ils passeront à faire des choses qu'ils estiment indispensables (comme rechercher un nouveau sort pour exterminer les moustiques), pour improviser et inventer un scénario. Mais là, vous ne serez plus, et de loin, un débutant.

Rédac'chef des hors-série de Casus Belli, Pierre Rosenthal est le créateur des jeux de rôle Athanor et Simulacres.

Tous les jours Meneur de jeu

DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Gérer le temps

par Denis Gerfaud

Un bon scénario, la connaissance des règles et des talents de conteur ne suffisent pas à faire de bonnes parties. Il faut aussi leur donner du rythme. Et pour cela, il est nécessaire de savoir jongler avec un concept fondamental : le temps. Ou plutôt les temps car joueurs et personnages ne partagent pas le même...

Les temps du jeu de rôle

Le jeu de rôle se présente comme un récit et utilise à ce titre les ressorts de la narration. Parmi ceux-ci, il en est un de fondamental : le temps. De même qu'une image s'étale sur deux dimensions spatiales ou une sculpture sur trois, un récit (un film) est une succession séquentielle de concepts, images ou mots. Or qui dit séquence ou succession, dit temps.

Ce qui caractérise toutefois le jeu de rôle, c'est qu'il ne fait pas appel à une sorte de temps, mais à deux : le temps réel et le temps fictif. Le temps réel est celui qui est vécu par le joueur, le temps fictif est celui qui est vécu par son personnage.

Quand le MJ dit par exemple : « Deux heures plus tard, vous arrivez en vue de la cité », il ne s'est écoulé en temps réel que les deux secondes nécessaires à prononcer la phrase. Inversement, le meneur de jeu peut mettre dix minutes (de temps réel) à décrire un paysage que les personnages sont censés découvrir en un battement de cils (de temps fictif).

Un paradoxe

Mais ces décalages ne risquent-ils pas de provoquer des paradoxes temporels ? Paradoxe ? Le mot, indissociable des histoires de voyage dans le temps, n'est pas trop fort. Nous avons d'une part un joueur, d'autre part un personnage. Chacun a son propre temps, son continuum spatio-temporel personnel. Le décalage est tel qu'on pourrait s'attendre à ce qu'ils ne se rencontrent jamais. Or ils font plus que se rencontrer, ils sont ensemble. Plus encore, ils prétendent ne former qu'un être *unique*, tout en conservant chacun sa spécificité temporelle. N'est-ce pas un parfait paradoxe ?

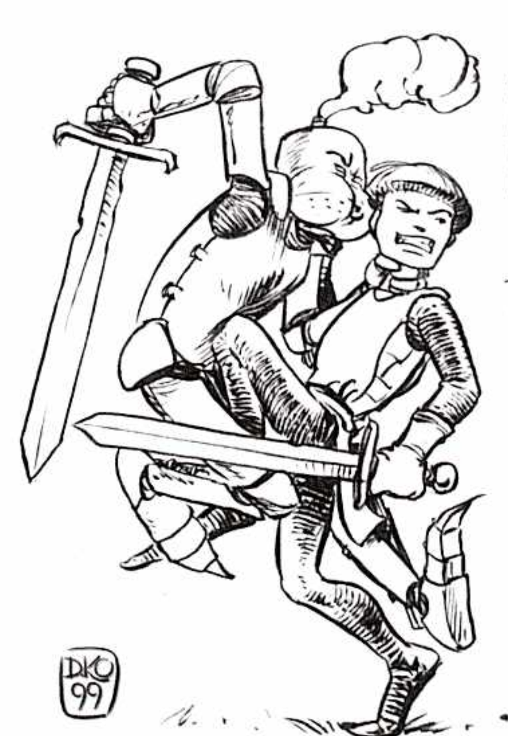
Ne croyez pas que l'on joue sur les mots. Si vous y regardez de plus près, le jeu de rôle est bel et bien un voyage dans le temps : le temps réel du joueur visitant le temps fictif de son personnage. Cela dit, il pourrait ne pas y avoir de paradoxe si le visiteur se contentait de regarder sans influer. Ce n'est pas le cas. Le joueur est acteur, et tout comme le visiteur du futur qui chamboule le passé, son temps réel ne prend aucun gant avec le temps fictif.

En tant que meneur de jeu, attendez-vous à ce que la majorité des problèmes techniques que vous allez rencontrer soient des problèmes de temps, avec les paradoxes qui en découlent. Pour vous aider à mieux connaître votre adversaire, nous allons faire un petit tour d'horizon de ses quelques facettes.



L'utilisation des temps

Donc, la fonction du MJ est de décrire la situation, de pourvoir aux sens des PJ, de parler par la bouche des PNJ, etc. Mais tout cela n'est que la partie visible de l'iceberg. La partie cachée, la plus importante, c'est la bonne utilisation des temps. C'est d'eux que dépendent non seulement le caractère de l'aventure, mais l'existence même des personnages.
Qui dit décrire une situation, un paysage, dit arrêter le temps. Pendant le temps (réel) de la description, qui s'adresse aux joueurs, les personnages sont figés. Plus les descriptions sont complètes, plus ils sont figés longtemps, plus elles sont fréquentes, plus ils sont figés souvent. Il en résulte un rythme lent où les personnages font de moins en moins de choses, s'affirment de moins en moins, et au paroxysme du phénomène, n'existent plus.
L'autre face du paradoxe est qu'on obtient exactement le même résultat avec l'effet inverse. Supposons aucune description du tout, et nous aurons un jeu où les personnages agiront à 100 % du temps. Oui, mais où ? pourquoi ? avec qui ? Pas de description, pas de monde. Pas de monde, pas d'histoire. Pas d'histoire, pas de personnage.



Un compromis

Ce qu'il faut, c'est trouver le bon rythme. Une solution consiste à ce que les éléments du décor soient intimement liés à l'action, en sorte que les décrire, c'est déjà agir et faire avancer l'action. Et inversement, faire agir ces éléments, c'est les décrire.
C'est le cas typique des PNJ, des monstres et de tout ce qui concerne, directement, physiquement les personnages, ce contre quoi ils peuvent réagir dans l'immédiat, menaces directes, pièges. Il suffirait donc de ne décrire que ce qui est immédiatement important. On obtiendrait ainsi le meilleur rapport temps fictif/temps réel. Malheureusement, ce n'est pas si simple et le paradoxe remontre inopinément le bout de son nez. Si vous ne décrivez que ce qui est important, vous ne pouvez plus surprendre. A partir du moment où vous mentionnez quelque chose, les joueurs savent que cet élément a un rôle important à jouer. Quelque part, les rapports sont truqués.
Inversement, noyer le poisson n'est pas davantage idéal. On en revient au problème de l'abondance de description qui ne noie pas seulement le poisson en question, mais aussi le personnage.
Comme vous le voyez, le paradoxe a les dents solides. Faites alors en sorte de fournir un tout petit peu plus de description que réellement nécessaire. Ne noyez pas complètement l'animal, contentez-vous de lui procurer quelques difficultés respiratoires – difficultés pour les joueurs à découvrir l'indice important, sans pour autant les asphyxier eux-mêmes.
Dans ce but, soyez conscient de l'ordre dans lequel vous introduisez les éléments et de l'importance relative que vous accordez à chacun. Encore une fois, décrire prend du temps ; sachez modeler ce temps réel pour qu'il serve au mieux à réaliser vos effets. (*Cf.* la caverne au dragon du chapitre *Bien décrire*.)

Joueur ou personnage ?

Le temps réel du joueur et le temps fictif du personnage sont loin d'être parallèles, c'est-à-dire ne se rencontrant jamais. Ils ne cessent au contraire de se chevaucher, et ce serait une erreur de croire, en tant que meneur de jeu, que vous n'avez à utiliser que le temps fictif (indépendamment du temps réel mis à décrire). Chaque fois que vous vous adressez aux personnages, vous utilisez le temps fictif : c'est l'aube, vous vous levez. Que comptez-vous faire ce matin ? Suit la description de la matinée, un éventuel repas à l'auberge, etc. S'il ne se passe rien d'important, cinq minutes de temps réel plus tard, une journée fictive s'est écoulée. Or il est des cas où le temps réel va se substituer au fictif, ou du moins le recouvrir : chaque fois que vous vous adressez davantage aux joueurs qu'aux personnages.
C'est-à-dire pendant :

- **Les dialogues.** Ils ont beau appartenir au temps fictif, vous n'en utilisez pas moins le temps réel pour faire parler les PNJ. S'il est dit qu'un PNJ doit être ennuyeux, vous ennuyez réellement les joueurs en tournant autour du pot.
- **Les images.** Quand vous utilisez un support visuel (illustration, plan de sol, etc.), vous sortez inopinément du temps fictif pour entrer dans le réel. S'il y a un détail important à voir (indice dans l'illustration, topographie particulière du plan pouvant influencer la stratégie des PJ), c'est aux joueurs de le remarquer, avec plus ou moins de promptitude.
- **Les énigmes.** Il s'agit des énigmes qui ne sont pas censées être résolues par un jet de dé, mais font appel aux méninges des joueurs : combinaison à trouver pour ouvrir une porte, mot de passe à deviner en fonction de précédents indices, classique question du sphinx, etc. Tant que les joueurs n'ont pas trouvé la solution, c'est le temps réel qui tourne.
- **Abus du réel.** Certains jeux, ou meneurs de jeu, abusent du réel. Par exemple, pour lancer un sort, un joueur incarnant un magicien doit se souvenir personnellement d'une formule et être capable de la réciter. C'est oublier qu'il s'agit d'un rôle. Demande-t-on au joueur incarnant un guerrier de prouver son action par une véritable démonstration de force ?

L'ingérence du réel est suffisante sans aller en rajouter. Sur le coup de quatre heures du matin, les joueurs affalés trouvent moins facilement les solutions que huit heures plus tôt. C'est quand même bizarre, puisque leurs personnages viennent de passer une bonne nuit à l'auberge.

Un allié

Le temps réel peut aussi être votre allié, vous permettant de temporiser. Cas typique : les joueurs vous mettent dans l'embarras en sortant du scénario. Vous devez alors improviser rapidement. Une solution : ne prenez aucune décision importante à l'instant même. Soit il est déjà tard et vous donnez rendez-vous à vos joueurs pour la prochaine fois ; soit vous prétextez un quelconque besoin de faire une pause (téléphoner, vous restaurer, etc.). Lors, tandis que le temps fictif est gelé, mettez à profit le répit en temps réel pour gamberger la variante nécessaire à votre scénario.

Liberté conditionnelle

Ce qui différencie le véritable jeu de rôle de son soi-disant équivalent sur ordinateur, c'est la totale liberté du personnage. N'étant pas bridé par un programme, il peut tenter *a priori* de faire tout ce qui lui passe par la tête. Ce n'est en effet qu'un *a priori*. En vérité, la liberté du personnage est tout autant conditionnée par le meneur de jeu.

Pour quelle raison ? Toujours à cause du temps – du temps et de la façon dont le MJ décide d'en user. Les personnages sont certes libres de leurs choix et d'agir à leur guise, mais uniquement en réponse à la question : que faites-vous ? Leur liberté réelle dépend en réalité de la fréquence de cette question, du laps de temps qui s'écoule entre chaque nouvelle prise de position, décision à prendre, etc. Tout est conditionné par la façon dont le MJ comprime ou étire le temps.

Supposons les personnages en route vers une quelconque cité. Le MJ décide de comprimer le temps et déclare : « Trois jours plus tard, vous arrivez en vue de la cité. » Les personnages auront-ils réellement été libres ? Il y a mille choses qu'ils auraient pu faire durant ces trois jours, pour agrémenter leur voyage. La compression du temps les compresse eux-mêmes. L'important étant d'aller à la cité, le reste est certes secondaire. Cela n'en souligne pas moins un point crucial : comment décide-t-on de l'importance ou de la non-importance des choses ? Réponse : de la façon dont on utilise le temps. En l'accélérant, vous décidez qu'il n'y a pas lieu de s'intéresser à ce qui se passe. Inversement, quand vous le ralentissez, comme un grossissement au zoom, vous décidez qu'on arrive à un moment important. Le choix vous incombe dans les deux cas, arbitraire l'un comme l'autre. La responsabilité est toutefois énorme. C'est de la fluidité avec laquelle vous faites s'écouler le temps que va dépendre l'intérêt de votre histoire.

- **Sautes temporelles**. C'est la façon la plus médiocre, consistant à aller directement à ce que vous considérez, vous, comme étant le principal. L'exemple type est de sauter de monstre de monstre, d'indice en indice, de PNJ en PNJ, en laissant dans le flou la façon dont on a pu parvenir de l'un à l'autre. Le défaut majeur est qu'il est impossible de surprendre les joueurs, toujours sur le qui-vive. Cela donne certes des parties rapides et rythmées. Mais si l'on est pressé, pourquoi ne pas essayer plutôt un jeu de plateau ?
- **Roman fleuve**. C'est le procédé inverse, consistant à donner son importance à chaque minute de temps fictif, même quand il ne se passe rien. L'avantage est que les joueurs peuvent être surpris à tout moment, engagés qu'ils sont dans une routine très semblable à la vie réelle. De telles parties sont longues et réalistes, idéales pour les joueurs qui aiment façonner peu à peu leur personnage et lui donner une véritable identité. Son inconvénient est de vite lasser ceux qui voudraient que le jeu ne soit que 100 % action.
- **Roman structuré**. Cela consiste à faire alterner les deux idées précédentes, comme un écrivain qui structure son roman. Tant qu'on est dans l'introduction, tant qu'il ne s'est rien passé d'important, accélérez le rythme du récit. Puis, dès qu'on arrive au pied du mur, reprenez la façon roman fleuve, même si nombre de moments pourraient passer plus vite. Donnez une importance égale à chaque heure fictive. Ne reprenez le rythme rapide qu'une fois arrivé à l'épilogue et pour aiguiller les personnages vers l'aventure suivante. Imaginez votre histoire comme une BD à épisodes. Contentez-vous de mentionner, sans vous appesantir, ce qui se passe entre chaque album ; mais dès que la première page est tournée, ne sautez pas une seule case.

Pendule et calendrier

Quel que soit votre rythme, un bon conseil est d'utiliser une pendule dont vous tournerez les aiguilles vous-même, et un calendrier où vous cocherez pareillement les jours écoulés. Mettez ces objets en évidence pour que les joueurs les aient constamment sous les yeux. Cela fait, si vous décidez d'accélérer le rythme, tournez plus souvent les aiguilles, mais ne mentionnez pas moins les heures qui passent. Accélérez le temps, ne l'escamotez pas.

La simultanéité

Les PJ n'agissent pas toujours comme un seul corps. Il arrive très souvent qu'ils tentent chacun une action différente au même moment. Or si les joueurs se mettent à parler tous en même temps pour déclarer ce qu'ils font, le pauvre MJ a tôt fait de succomber à la pagaille. Comment gérer cette nouvelle complication ?

Pour gérer la simultanéité, on utilise généralement des séquences très courtes appelées rounds. C'est principalement le cas des combats, d'où leur nom. Chaque joueur à tour de rôle commence par annoncer l'action qu'il compte entreprendre pour le round et ne pourra pas en changer quelle que soit la tournure de celui-ci. Cela fait, les actions sont considérées comme simultanées.

Si l'ordre peut être ainsi rétabli, on n'en voit pas moins resurgir le spectre du paradoxe. La raison est toujours la même : l'intrusion du réel dans le fictif. L'ordre dans lequel les actions vont être résolues, et plus encore celui dans lequel elles ont été déclarées, n'appartiennent qu'au réel. Comme au poker, celui qui parle en dernier est avantagé.

Soient deux joueurs qui ont par exemple l'idée d'ouvrir la fenêtre. Si le joueur A, parlant en premier, déclare le faire, le joueur B, parlant en second, va évidemment faire autre chose. Adieu, la supposée simultanéité !

Lorsque des combattants s'opposent, l'ordre dans lequel ils frappent est usuellement déterminé par une initiative (un système aléatoire ou dépendant des caractéristiques en présence). Peu de systèmes prévoient en revanche l'initiative des déclarations d'intention. C'est alors à vous, meneur de jeu, de trancher aussi justement que possible. Une fois de plus, mettez-vous à la place des PJ. Interrogez en premier celui qui vous semble être le moins bien placé pour juger de l'ensemble de la situation, et en dernier celui qui vous semble légitimement avoir le plus de choix. Cela n'est pas rigoureux, mais c'est un moindre mal.

Un paradoxe peut néanmoins surgir en cours de round. Deux joueurs opposés au même monstre déclarent tous les deux le frapper. Rien à redire. Toutefois, le premier à lancer son dé le tue. Que fait l'autre ? Doit-il frapper un monstre déjà mort ? On peut supposer que non. Son compagnon l'a devancé au tout dernier moment, mais le round n'en est pas moins écoulé pour lui.

Séparation des PJ

Plus délicat à gérer est le cas où les PJ se séparent pour agir chacun de leur côté pendant un assez long moment. Il faut dans ce cas jouer tantôt avec un demi-groupe, tantôt avec l'autre. Prenez garde toutefois que leurs actions ne se recoupent en se contredisant, où vous auriez tôt fait de tomber dans un vrai paradoxe temporel pur et dur.

Exemple. Soient une tour, une forêt et une caverne, que deux groupes décident d'explorer séparément en se donnant rendez-vous le soir à l'auberge. Le MJ commence avec le groupe A, qui déclare explorer la forêt le matin, puis la caverne l'après-midi. Un dragon étant prévu dans cet endroit, suit un combat mémorable... Le MJ passe ensuite au groupe B, qui déclare commencer par explorer la caverne dès le matin, tombe sur le dragon, et...

Vous saisissez le paradoxe. Le groupe A aurait dû trouver trace du combat du groupe B en découvrant la caverne l'après-midi. Mais le MJ ne pouvait pas savoir que le groupe B était déjà passé par là puisque les joueurs n'avaient pas encore joué.

En l'occurrence, l'erreur du MJ a été de faire jouer des tranches de temps beaucoup trop longues. Ce n'est pas pour rien que les rounds sont des séquences très courtes. Le groupe A ayant exploré la forêt, il aurait dû passer immédiatement au groupe B et à la caverne, les deux événements étant simultanés. Que peut-il faire maintenant pour se rattraper ? Rien, sauf éventuellement prétendre qu'il y avait en fait deux cavernes.

Ô temps, suspends ton vol !

Si l'on pouvait résoudre les paradoxes, ce n'en serait pas pour commencer. En tant que meneur de jeu, soyez simplement conscient de leur existence, prêt à en contourner les pièges, et à défaut d'en être vainqueur, à en minimiser les dégâts.

Savoir aborder le paradoxe du temps, vous en dépêtrer, le contourner ou vous en servir : c'est là que repose tout votre art.

Denis Gerfaud est le créateur de Rêve de Dragon *et d'*Hystoire de Fou.



Gérer les combats

par Croc

Les combats sont un élément important de toutes les parties. De plus, c'est souvent pour les simuler que les règles sont les plus complexes. Il ne faut pas y voir une volonté de l'auteur de privilégier cette partie du jeu, mais simplement le désir de préciser le plus possible ce qui peut transformer la vie de votre personnage en cauchemar. Un jet de Trouver Objet Caché n'a jamais tué personne, alors que la griffe d'un dragon… Le combat n'est pas une plaisanterie et tous doivent s'y préparer, meneur de jeu comme joueurs.

Le travail préliminaire

Selon le jeu que vous êtes censé maîtriser, il vous faudra vous documenter. Tel jeu est héroïque et fantastique : visionnez des films d'heroic fantasy et de cape et d'épée, tel autre est « cyberpunk » : un ou deux films d'action américains ou asiatiques vous donneront des idées. Si le jeu est censé faire peur, ou être très réaliste, des reportages, des documents de médecine légale et autres joyeusetés peuvent vous donner des idées de description. Attention cependant, les joueurs n'ont peut-être pas envie d'entrer dans les détails macabres. Vous devrez doser les effets que vous allez employer.

Avant toute autre chose, vous devez absolument connaître les règles sur le bout des doigts, voire par cœur. Si la mémoire vous fait défaut, des notes précises ou un écran de jeu bien conçu peuvent suffire. Si le jeu est trop complexe et que votre mémoire est défaillante, jouez plutôt aux dominos !

Vous devez ensuite préparer avec soin les fiches de résumé de tous les adversaires que les personnages-joueurs risquent de rencontrer. S'ils sont dispersés dans le scénario, organisez-vous de manière à ne jamais être obligé de tourner régulièrement les pages. Il n'y a rien de plus gênant pour un joueur que d'être extirpé de l'ambiance d'un combat par un meneur de jeu qui feuillette frénétiquement son scénario (ou les règles) sans rien trouver.

Si vous êtes particulièrement maniaque et si vous jouez avec un groupe régulier vous pouvez noter les caractéristiques des personnages-joueurs, calculer par avance les pourcentages de réussite de telle ou telle attaque sur un de ses combattants, etc. *Tout* ce qui peut accélérer la simulation une fois le combat déclenché est le bienvenu. Rapidité et précision doivent être les maîtres mots.

Pour finir, il est bon de bien mesurer (éventuellement en « simulant » un combat tout seul dans votre coin si vous n'êtes pas expert du jeu que vous maîtrisez) la puissance des adversaires que vous mettez dans les pattes des personnages-joueurs. S'ils sont censés être faibles, ils ne doivent pas exploser le groupe, ni même l'affaiblir au point où un second conflit aurait des conséquences catastrophiques. S'ils sont costauds (de la race appelée communément « boss de fin de niveau » dans les jeux vidéo), ils doivent donner du fil à retordre au groupe. Il n'y a rien de plus rageant qu'une campagne de deux ans qui se termine par un combat trop facile et réglé en deux minutes ! À vaincre sans péril… vous connaissez la suite !

Pendant le combat

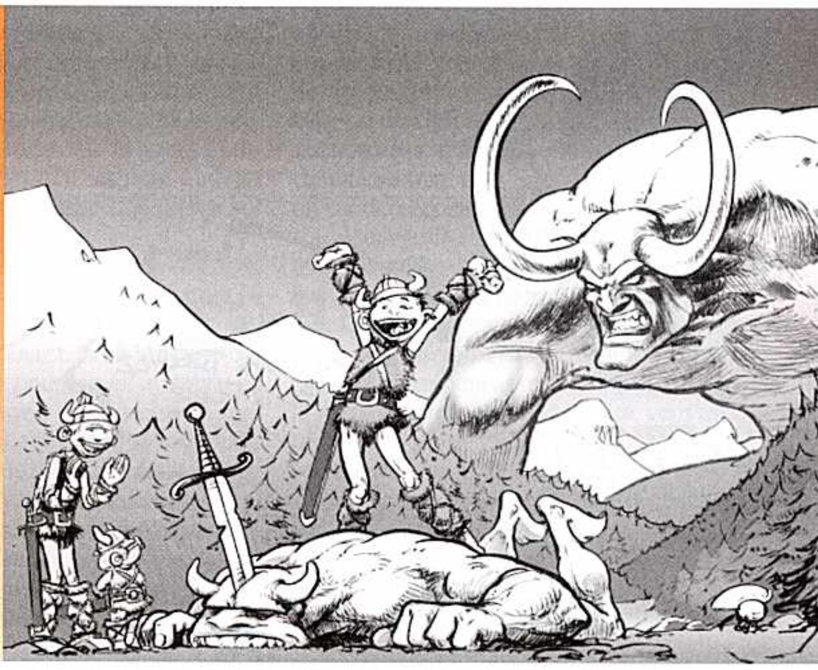
Les règles à la disposition des joueurs ?

Pour que les joueurs ne pensent pas que les combats sont truqués et leur prouver qu'ils

ont autant de chance de s'en sortir que les PNJ, il est bon de leur permettre de connaître les règles. Pourquoi ? Simplement parce que, durant un combat, ils ressentiront votre présence plus comme celle d'un adversaire que comme celle d'un arbitre. Par ailleurs, le fait de gérer plusieurs autres personnages vous rend moins disponible. Enfin, les joueurs qui incarnent des combattants souhaiteront certainement connaître l'étendue de leurs capacités, histoire de savoir si leurs actes sont réalistes et ont une bonne chance de succès.

Les batailles rangées

Il arrive quelquefois que les joueurs se retrouvent à la tête d'un petit groupe de personnages-non-joueurs et affrontent une autre armée. La manière la plus simple de gérer le combat est de décider à l'avance de son résultat, puis d'en décrire les péripéties aux joueurs au fur et à mesure de la bataille, comme toile de fond de leurs propres actions. Les joueurs trouveront peut-être cette méthode un peu décevante : ils n'ont en effet aucun effet sur le déroulement général de la bataille. Dans un jeu réaliste, c'est bien normal. Dans un jeu héroïque, on peut estimer que le temps qu'ils mettent à occire les chefs adverses leur permettra de faire pencher la bataille entre personnage non-joueurs en leur faveur.



Pourquoi suivre les règles à la lettre ?

Simplement parce que pour les joueurs, vous n'êtes pas un dieu incarné ou un gourou, mais simplement un conteur qui se transforme en arbitre impartial lorsque les flèches ou les balles commencent à voler. Toute erreur de votre part peut se solder par la mort d'un personnage-joueur, et ce serait dommage ! De plus, les concepteurs des divers jeux sur le marché ont créé chacun un système de jeu et en bâcler l'utilisation revient à distordre leur vision du jeu. Dans l'absolu, ce n'est pas mortel, mais pour vos avatars de papier, ça peut le devenir.

La simulation, jusqu'où ?

Le but d'un combat dans un jeu de rôle est de faire vivre des émotions fortes aux joueurs. Même dans les jeux où l'action n'est pas prépondérante, le combat est une occasion d'exacerber les relations entre les personnages : douleur de perdre un être cher, haine d'un adversaire particulièrement puissant ou encore, si le jeu est très réaliste, déception de voir son alter ego diminué (par une amputation par exemple). Certains amateurs éclairés préfèrent toutefois les jeux où la technique est très présente (pour rester poli). Pour eux, le combat est plus une partie de jeu de plateau romancée, hexagones à l'appui. Je n'en parlerai pas plus que cela, préférant m'étendre sur des jeux plus « conventionnels », qui cherchent avant tout à mettre une ambiance dans la partie, même s'ils utilisent des mécanismes complexes.

Deux styles de jeu

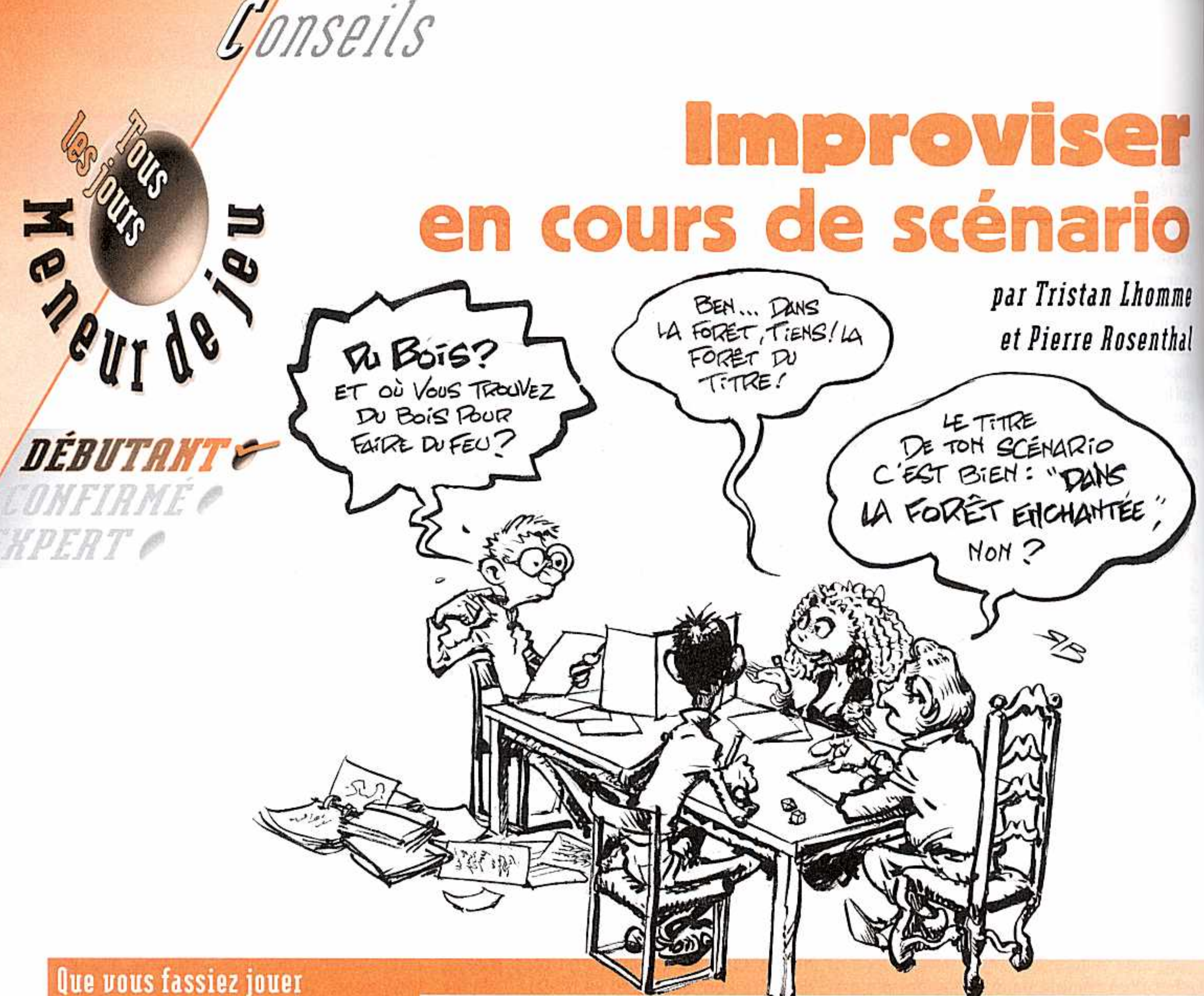
Les jeux héroïques

Ce ne sont pas obligatoirement des jeux d'heroic fantasy, mais c'est tout de même très souvent le cas. Ils privilégient l'action pure au détriment du réalisme. Ici, pas la peine de se rapprocher de la sinistre réalité, ni espérer prouver aux joueurs que la guerre c'est mal et que la violence c'est bien du malheur. Ils sont venus pour friter, pour sauter par-dessus la table de l'auberge en hurlant un cri de guerre ou pour tirer avec leur blaster sur trois stormtroopers dans le même tour. Faites-leur plaisir en leur offrant des descriptions longues et endiablées et en leur distillant les résultats des jets au compte-goutte. Si le combat est facile à remporter, vous pouvez même vous fendre d'un dénouement non simulé où les héros seront décrits comme pourfendant ce qui reste des méchants en pleine déroute. Si le combat est très important et/ou si son résultat est plus incertain, suivez les règles à la lettre, décrivez tout ce qui se passe avec moult détails. La description des coups portés doit être la plus spectaculaire possible sans rentrer dans les détails sordides. *Exemple* : un coup d'épée décapite l'orc et sa tête va rouler quelques mètres plus loin. Gardez-vous bien de décrire le sang chaud qui recouvre l'arme du preux paladin et qui lui tache le visage, ou les corps qu'il piétine tandis qu'il tente de porter toujours plus de coups. Une totale séquentialité de la simulation est nécessaire (toi tu fais ça, toi tu fais ci, cela prend X tours, etc.), mais vous pouvez vous permettre de faire une pause entre chaque tour, éventuellement en résumant ce qui se passe. Même si Simon le voleur est parti faire le tour des chambres de l'auberge pour se remplir les poches, il serait dommage qu'il rate les exploits de Raoul le paladin qui massacre les hérétiques dans la salle commune. Tout le monde est là pour s'amuser parce que, finalement, le combat, c'est plutôt drôle.

Les jeux réalistes ou horrifiques

Ici, on change complètement de style. Le combat devient quelque chose que l'on cherche à éviter le plus possible, car un système de combat réaliste est affreusement meurtrier. Dans les jeux simulant les armes à feu modernes, le seul survivant d'une fusillade est souvent le personnage le plus chanceux, pas le plus compétent. Les descriptions des blessures doivent être les plus réalistes possibles. Les balles de gros calibre font exploser les chairs tandis que les plombs de fusils à pompe couvrent les adversaires de minuscules points rouges mortels. Votre seul but doit être de dégoûter à jamais les personnages de recommencer une telle expérience. Par-dessus le marché, celle-ci peut laisser des séquelles psychologiques (folie, durcissement du caractère, perte d'intérêt pour tout ce qui n'a pas trait à la guerre, etc.). Vous devez être capables de faire tourner le système de jeu à plein régime sans laisser aux joueurs le temps de réfléchir. Ne faites aucune description précise à moins qu'un joueur ne vous le demande expressément (et que son personnage prenne le temps de regarder autour de lui). N'hésitez pas à rendre le tableau vraiment chaotique : fumée, cris des mourants, bruit des explosions... Il ne reste plus aux joueurs qu'à tout faire pour que les combats tournent en leur faveur : préparation minutieuse, spécialisation de certains personnages, tentative de régler le conflit par le dialogue, tout ce qui peut leur passer par la tête. Si vous avez affaire à des joueurs trop idiots (ou trop jeunes) pour ressentir la peur face à une arme, pas la peine de les emmener dans un train de banlieue le samedi soir gare du Nord, de leur faire visiter une morgue ou toute autre opération traumatisante (je ne plaisante pas : le jeu de rôle doit se limiter à ce qui se passe autour de la table). En revanche, tuer l'un des personnages, de la façon la plus ridicule possible, est idéal pour remettre un peu de calme. Dans un jeu moderne, un tir de sniper est parfait. BANG ! Une détonation et le personnage concocté depuis des mois finit à la poubelle. À partir de ce moment-là, les survivants auront peur.

Rédacteur en chef du magazine Backstab, *Croc est le plus prolifique des auteurs de jeux de rôle français. On lui doit notamment (seul ou en collaboration) :* Animonde, Bitume, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Bloodlust, Scales *et* Nightprowler.



Improviser en cours de scénario

par Tristan Lhomme et Pierre Rosenthal

Que vous fassiez jouer votre première ou votre centième partie, le risque est toujours là : quel que soit le degré de préparation de votre scénario, rien ne vous évitera d'avoir à improviser, à un moment ou à un autre. Voici quelques conseils pour sortir de ce mauvais pas.

Le problème

Il est fort simple : aucun scénario, aussi détaillé soit-il, n'est en mesure de tout prévoir. L'auteur a travaillé seul, ou l'a fait tester à un ou deux groupes d'amis... mais vous pouvez compter sur les joueurs pour vous poser des questions imprévues, ou pour faire carrément le contraire de ce que le scénariste a considéré comme le déroulement probable. Il va donc falloir trouver la parade. Cela peut aller du détail mineur à la refonte complète du scénario, en pleine partie. Mais après tout, la grande supériorité des meneurs de jeu humains sur les ordinateurs c'est leur capacité à s'adapter...

Et restez calme ! Principe de base : ne jamais montrer aux joueurs que vous êtes dépassé. Quelle que soit la situation, donnez-leur l'impression que vous avez tout prévu et que vous êtes parfaitement à l'aise... même si, en fait, vous êtes en train de chercher frénétiquement un moyen de les sortir d'un cul-de-sac.

Se fixer des limites

En fait, votre liberté d'action va dépendre de votre imagination, mais aussi du temps que vous aurez à consacrer au scénario, et du désir des joueurs. S'il s'agit d'un scénario conçu pour commencer à 20 h et finir à minuit, vous serez obligé d'être un peu tyrannique, quitte à « forcer » les personnages à revenir dans l'histoire (mieux vaut expliquer « si vous faites cela, l'aventure ne sera jamais terminée » que de s'enliser dans une improvisation poussive). Si au contraire vous jouez en campagne et que l'aventure peut s'étaler sur plusieurs séances, laissez-vous aller, mais à une seule condition : que chacun des personnages ait quelque chose d'intéressant à faire. Improviser c'est bien, mais faites-le pour le groupe entier, pas pour un seul.

Résoudre les problèmes simples

Trois grands types de situation risquent de vous obliger à improviser. Les voici, classés par ordre d'importance croissante.

Détails ou solutions non prévues

Tout d'abord vous devez estimer si la demande des joueurs a une incidence majeure sur le scénario, et ensuite si elle est logique avec le monde dans lequel vous jouez.

A) Rien ne change

Les personnages cherchent du matériel standard, des renseignements annexes, etc. Com-

me nous l'avons vu dans le chapitre *Comment impliquer les personnages* (pp. 35-36), le tout est de ne pas disperser les joueurs et donc de traiter les demandes en bloc. Ce qui permet de répondre rapidement (« Oui, tu connais les horaires des bateaux. Non, il faut deux mois pour fabriquer une armure de plates... »).

B) C'est impossible

Certains joueurs ont élevé la formulation de demandes soi-disant anodines au rang d'un art. Veillez soigneusement à la cohérence de votre monde (« Et alors, je prends du soufre, du salpêtre et du charbon et je fabrique une bombe et... » « Non. Nous sommes au XIe siècle ! En Europe, on ne connaît pas encore la poudre).

C) Le scénario est complètement modifié

Vous aviez prévu un superbe « donjon » avec un maximum de pièges magiques. Manque de chance, un des joueurs se rappelle que deux aventures plus tôt, leurs personnages ont sauvé la vie d'un prêtre qui possédait un bâton pour détecter les pièges magiques. Aussitôt, ils décident d'aller le retrouver et de lui emprunter ce bâton. Trois solutions s'offrent à vous :

- **Vous pouvez récompenser leur astuce** (« Oui il vous prête son bâton ! »). Auquel cas vous aurez à imaginer rapidement une suite au « donjon » qui va être rapidement visité. Vous pouvez aussi être mesquin (« Vous arrivez chez le prêtre, on vous apprend qu'il est mort et que ses possessions ont été volées. Toutes ? Oui, toutes ! »). Cette solution est envisageable mais pas conseillée : premièrement, vos joueurs ne seront pas dupes et remettront ensuite en cause votre impartialité (la difficulté étant également de trouver des excuses crédibles et toujours différentes) ; deuxièmement, les chances qu'ils abandonnent l'aventure pour une quête personnelle augmentent (« Trouvons les assassins pour le venger... et récupérer le bâton magique »). C'est clore une improvisation pour déboucher sur une plus grande encore.
- **Vous pouvez être plus malin**. Par exemple, décider que le bâton magique a un nombre de charges limité.

Mais surtout restez ouvert. Si un joueur trouve une astuce géniale pour arriver au trésor en évitant tous les pièges, si les personnages s'éloignent de la citadelle que le scénario doit leur faire visiter, laissez-les faire. Puis glissez dans la bouche d'un PNJ la réflexion suivante : « C'était vraiment facile ! Peut-être que l'ensemble de la forteresse est aussi facile à visiter, et qu'il reste encore des tas de trésors ? » Vous verrez qu'ils reviendront d'eux-mêmes là où vous vouliez les amener.

Partir au loin

Les personnages ont décidé de faire quelque chose d'imprévu et de long. Par exemple, ils doivent aller dans une région infestée de zombies. Vous avez déjà prévu tout le déroulement de l'expédition. Ils n'ont plus qu'à se mettre en route. Mais... L'un d'eux se souvient que les Elfes de l'ouest ont la réputation de fabriquer des armes magiques extraordinaires. Et voilà tout le groupe parti en quête d'une forêt elfique, où ils pourront acheter des épées tueuses de morts-vivants.

Si vous ne vous sentez pas d'improviser un épisode complet, ou si vous n'en avez pas le temps, ramenez-les dans l'histoire. Mais si possible, faites-le en douceur (la « douceur » étant une notion relative. Dans notre exemple, ils pourraient rencontrer une colonne de réfugiés venus du nord. Il semble que les morts-vivants soient passés à l'offensive et qu'ils massacrent les compatriotes des PJ. Dans ces conditions, il est urgent d'agir. Plus question de perdre un mois à courir les bois).

Plusieurs façons de gérer la situation s'appliquent aussi dans ce cas. Simplement, au lieu de la résumer en une phrase ou deux, vous devrez y consacrer quelques minutes.

- **Ça marche, vite et sans problème**. « Après quelques semaines, vous arrivez à la forêt. Vous exposez votre cas aux Elfes, qui vous donnent ce que vous voulez. »
- **Ça ne marche pas, vite et sans problème**. « Après quelques semaines, vous arrivez à la forêt. Mais les Elfes n'ont pas d'épées tueuses de morts-vivants/veulent les garder pour eux/sont partis il y a des mois/ont été massacrés la semaine dernière par une horde de zombies (au choix). » Là encore, à éviter si possible.
- **Ça marche, mais cela entraîne de nouvelles complications**. « Les Elfes acceptent de vous prêter deux épées magiques, à condition que vous leur rendiez un petit service en échange. Ils veulent que vous répandiez un sac de graines au centre d'une nécropole. » (A vous d'imaginer l'effet des graines. Soyez sûr que les joueurs vont se creuser la cervelle pendant des heures... Et comme ils sont censés le faire après la défaite du roi-sorcier de service, vous avez le temps d'y penser.) Le principal avantage de cette méthode est de vous permettre d'enchaîner « naturellement » vos scénarios. Une fois les zombies défaits, les personnages vont sans doute passer un bon moment à lutter contre les ambitions impérialistes des Elfes, désireux de reboiser tout le continent...
- **Ça marche, et ça tombe bien**, vous aimez les Elfes, les forêts, les balades et les longues histoires... Vous en profitez donc pour leur raconter le voyage. Puis vous utilisez toutes les règles du jeu relatives à la vie en extérieur (gibier, campement...). Et pourquoi ne pas glisser la rencontre avec l'écuyer de la reine de Elfes, l'histoire tragique qu'il raconte au coin du feu, les épreuves de loyauté que les Elfes demandent en échange des services, leurs quêtes héroïques. Soit vos joueurs apprécient et c'est tant mieux, soit ils décident que finalement les morts-vivants sont moins pénibles que les Elfes : eux au moins ne parlent pas et on peut leur taper dessus.



L'improvisation totale

Il arrive enfin que les événements échappent totalement à votre contrôle, et que vous vous retrouviez en train de faire jouer quelque chose qui n'a aucun lien avec votre histoire. Ainsi, imaginons que le groupe décide, après mûre réflexion, que le nord et ses morts-vivants se débrouilleront fort bien sans eux. Tout le monde veut aller profiter du soleil dans un petit royaume du sud...

Même dans ce genre de situation, vous pouvez encore les ramener dans le scénario (voir ci-dessus... Ou après huit jours de vacances, les morts-vivants attaquent la ville où ils se trouvent. Ou, plus subtil, tout le monde sait qu'ils ont fui et on commence à les traiter de lâches. Après la curiosité, l'amour-propre est le levier le plus puissant dont vous disposez).

Mais est-il indispensable de leur faire combattre des zombies ? La jolie servante que l'un des PJ a décidé de séduire a un petit ami très costaud et très jaloux... Il y a dans leur nouveau refuge une organisation criminelle qui ne veut pas croire que des héros de leur réputation soient simplement « en vacances »... Le vendeur de beignets du coin de la rue sert d'agent de renseignements à une organisation puissante et mystérieuse, etc. (voir *Générateur d'idées* pp. 57-58). Mais dans ce cas, vous devrez vous lancer dans un tout nouveau scénario, et seule votre

imagination pourra vous guider. Le tout est de prévoir une intrigue suffisamment simple pour être résolue en une soirée. Et vous laisser le temps de préparer la prochaine séance.

Trucs, astuces et conseils

Des incohérences ? Où ça ?

Bien entendu, personne ne peut sortir un scénario parfait de son chapeau sans préparation. Si vous vous lancez dans une improvisation totale, il y aura forcément des failles et des absurdités dans votre histoire. Les joueurs sont généralement compréhensifs... Essayez néanmoins de prendre des notes au fur et à mesure que vous inventez. Cela vous donnera une base pour préparer la suite.

Avant la partie

Il est impossible de parler improvisation sans consacrer quelques mots à la préparation de la partie. Vous avez lu le scénario plusieurs fois, en surlignant les passages importants, vous avez peut-être réfléchi à quelques répliques destinées à poser certains personnages-non-joueurs (PNJ)... Maintenant, essayez de réfléchir aux « trous » de l'histoire. Il y en a forcément : aucune aventure ne couvre toutes les possibilités.

Les aventuriers sont en ville et le scénario prévoit qu'ils doivent partir dans la grande forêt sauvage au nord du continent ? Soyez sûr qu'ils vont passer un certain temps à acheter du matériel de camping. Si vous êtes courageux, vous pouvez préparer la liste des articles disponibles, créer un vendeur-PNJ, etc. Mais vous pouvez aussi, et c'est nettement moins fatiguant, vous tenir prêt à bricoler quelque chose quand la situation se présentera.

Attention toutefois, les joueurs (et donc les personnages) sont souvent habitués à avoir du matériel, et à être bien supérieurs (en force de combat) au *vulgum pecus*. Si vous avez prévu dans votre scénario qu'ils se retrouvent sans matériel et sans argent, les chances pour qu'ils fassent un casse sont de l'ordre de 98 %. Et cela prendra bien deux à trois heures de jeu. Ne forcez donc pas le destin, si vous mettez les personnages dans une situation difficile, prévoyez qu'ils utiliseront tous les moyens pour s'en sortir, leur désir de survie étant très souvent supérieur à celui de réussir la mission (à part, peut-être, pour les preux chevaliers).

Voici quelques exemples de situations auxquelles il faut vous attendre dans chaque aventure :

— le séjour à l'auberge/à l'hôtel ;

— l'achat de matériel (et, dans les univers où le port d'armes est réglementé, les tentatives pour se procurer des armes lourdes au marché noir) ;

— la recherche frénétique d'un PNJ qui n'est évoqué qu'en deux lignes dans votre scénario ;

— les questions d'histoire/géographie/politique à propos de la région dans laquelle ils se trouvent ;

— la visite touristique de la ville où ils viennent d'arriver ;

— chaque groupe de joueurs et chaque personnage a ses propres habitudes. Si, par exemple, il y a un ménestrel parmi les PJ, attendez-vous à ce qu'à chaque halte, il gratifie les villageois d'un petit récital et qu'en ville, il courre les luthiers pendant que les autres explorent les tavernes.

Apprenez à anticiper

Il faut toujours avoir au moins une longueur d'avance sur le groupe, et une ou deux solutions déjà prêtes au moment où ils commencent à dérailler. C'est possible, mais c'est le fruit d'une longue pratique. Et surtout n'oubliez pas : il n'est pas besoin qu'ils soient libres de leurs mouvements... mais il faut à tout prix qu'ils en aient l'impression.

Prenez les idées là où elles se trouvent

Vous n'êtes pas obligé de travailler tout seul. Vous avez, sous la main, trois grandes sources d'idées :

- **Les joueurs.** Soyez attentif à tout ce qu'ils disent. Écouter le groupe discuter de sa situation est souvent très instructif. Après tout, vous avez en face de vous quatre ou cinq cerveaux en pleine ébullition... qui produisent beaucoup d'idées... (Un PJ à un autre : « Non et non ! On ne va pas dans les marais ! Je déteste les marais ! On s'y perd, c'est plein de sables mouvants, de sangsues ! Et si ça se trouve, il y a des trolls, dans ton marais ! » Le MJ, en lui-même : « Parfait ! Dans le scénario, il n'y avait rien sur les marais. Nous disions donc : sangsues, sables mouvants, trolls... »)

- **Le scénario.** Même s'ils partent dans une direction à l'opposé de celle prévue, vous pourrez certainement en tirer des choses. Un PNJ... un lieu... une description... Tout cela peut être « cannibalisé » discrètement, quitte à y faire quelques changements. Supposons par exemple que les PJ aient décidé de rejoindre leur destination par bateau, au lieu de s'y rendre à pied comme prévu. Votre scénario indique qu'au troisième jour de voyage, ils rencontrent un marchand, et que le lendemain, ils sont attaqués par des brigands. Il serait dommage de les priver de tout ça parce qu'ils n'ont pas pris la « bonne » route ! Le marchand a donc embarqué sur le même bateau qu'eux. Et les brigands, si on leur donne un petit vaisseau rapide, feront d'excellents pirates. Il suffit de remplacer leur compétence Monter à cheval par Navigation, et le tour est joué !
Ce truc est particulièrement utile pour les choses qu'il est difficile d'improviser de A à Z en une minute, notamment les plans et les caractéristiques techniques des PNJ. (Gardez sous la main une poignée de PNJ multiusages. Faites-vous des fiches, et emmenez-les à chaque partie. Parmi les PNJ qui servent toujours : l'aubergiste-barman-hôtelier, la bande de gamins des rues, le boutiquier, le chauffeur de taxi/caravanier... L'improvisation, c'est bien, mais une bonne préparation rend bien des services...)

- **Le monde extérieur.** Il est plein de scènes, de gens et de répliques prêts à être réutilisés. C'est la raison d'être de la rubrique Inspis (des BD, des romans de SF, de fantastique...) proposée dans *Casus Belli Jaune*. Films, livres, revues... gorgez-vous d'images et de descriptions. Gardez les oreilles grandes ouvertes, à l'affût de tout ce qui pourrait être utile. Lorsque vous vous sentez coincé et à court d'idées, pensez aux films que vous avez vus, aux livres que vous avez lus. Vous y trouverez sûrement quelques images ou détails pittoresques.

L'art de gagner du temps

Bien entendu, dans l'absolu, vous êtes censé faire tout cela (et bien d'autres choses encore !) instantanément. Cela viendra avec la pratique... mais d'ici là, voici quelques trucs pour gagner les quelques précieuses minutes dont vous aurez besoin pour imaginer la suite.

- **Filer à la cuisine chercher du café.** Variantes : aller aux toilettes, profiter de ce qu'un joueur soit sorti de la pièce pour une raison ou une autre. Ceux qui restent en profitent généralement pour parler cinéma, jeu de cartes, etc. Résistez à la tentation de vous joindre à la conversation et essayez de résoudre les problèmes soulevés.

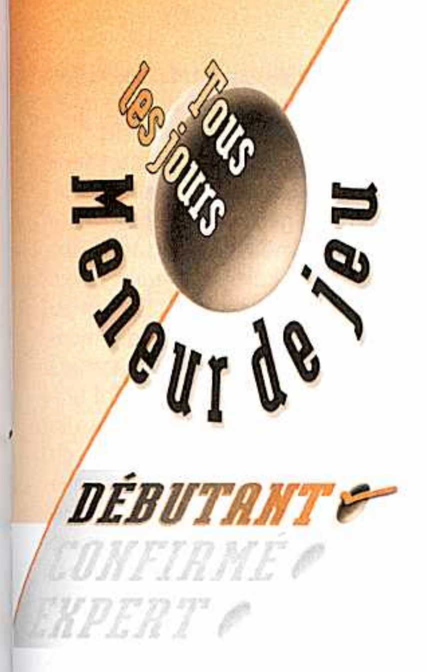
- **Posez-leur une question.** N'importe laquelle, pourvu qu'elle les oblige à réfléchir quelques minutes... ce qui vous permet de réfléchir aussi de votre côté. Voici quelques exemples :
— Qui marche en tête ? (variantes : qui ouvre la porte, qui tient la torche, que tenez-vous en main ?) ;
— Que pensez-vous de la situation ? (à utiliser dans les moments calmes du scénario. Présente l'avantage annexe de déboucher parfois sur des spéculations fiévreuses).
Cette méthode est très pratique, mais présente un gros inconvénient : vous ne pouvez pas réfléchir tranquillement car vous êtes obligé de prêter un minimum d'attention à leurs réponses, ou au moins de faire semblant.

- **Feuilleter le scénario en grognant** lorsqu'on vous pose une question. C'est efficace, mais n'en abusez pas, sous peine de les voir relâcher leur attention.

Maintenant, vous avez de quoi faire vos premiers pas. Ensuite, vous verrez, c'est de plus en plus facile...

Ces deux piliers de la rédaction de Casus que sont Tristan Lhomme et Pierre Rosenthal sont rarement du même avis sur un nombre colossal de sujets. Mais quand ils sont d'accord, ils sont d'accord...

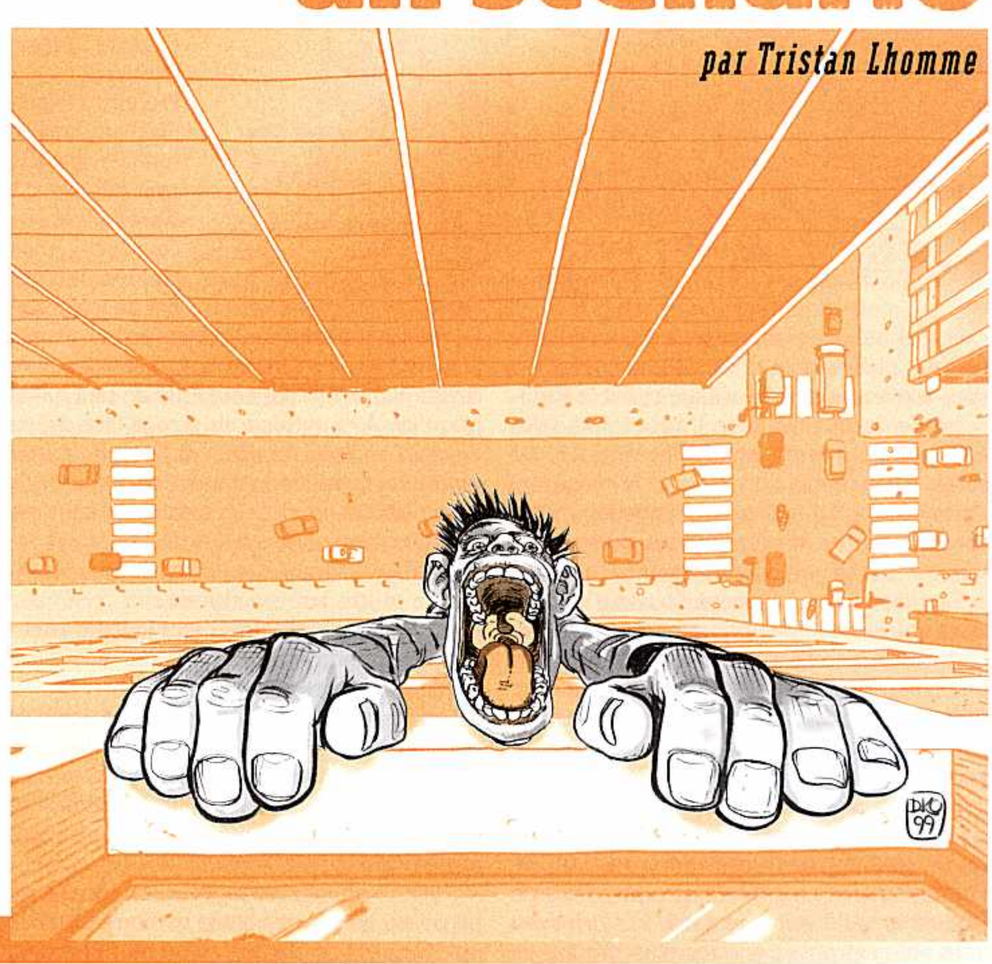




DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Comment sauver un scénario

par Tristan Lhomme



Armé de sa seule dague, Fredo le Hobbit se jette sur l'énorme guerrier du chaos engoncé dans son armure de plaques… Invité à la cour, un personnage remplit consciencieusement ses poches de couverts en argent avant de faire un bras d'honneur au roi… Il est 10 h du soir, la partie vient juste de commencer. Et vous, cher meneur de jeu, que faites-vous ?

Des situations impossibles

Les joueurs, novices ou autres, ont souvent le chic pour fourrer leurs personnages dans des situations impossibles. Après quoi, ils regardent le meneur de jeu avec de grands yeux candides et attendent qu'il les sorte du pétrin. Qu'est-ce qu'une « situation impossible » ? Grosso modo, cette définition s'applique à toute situation qui entraîne à court terme l'extermination du groupe des personnages ou, au moins, un très sérieux déraillement par rapport au scénario prévu.

Ce genre de problème se pose souvent avec les novices, principalement parce que les joueurs n'ont pas encore bien compris les limites de leurs personnages, et parce que les meneurs de jeu débutants ne sont pas encore habitués à improviser pour rattraper les dérapages. Voici quelques conseils pour sortir de ce mauvais pas.

Un peu de prévention

La plupart du temps, il est possible d'éviter que les joueurs n'engagent leurs personnages dans une voie sans issue. Il suffit d'écouter très attentivement ce qu'ils disent, et de les influencer subtilement au moment où ils prennent une décision.

- **Faites faire des jets d'Idée** (ou d'intelligence, de Sens commun…). Certains systèmes de jeu ont des moyens pour que vous puissiez dire tout de go à un joueur que son personnage fait une bêtise.
- **Ayez recours à un souffleur**. Glissez-leur à l'oreille, si possible par le biais d'un personnage-non-joueur, qu'ils devraient choisir un autre plan. (« Vous savez, Torqual le Noir a la réputation d'être un magicien très puissant et dépourvu d'humour. A mon avis, aller frapper à la porte de son château en hurlant « sors de là, vermine ! » n'est pas une bonne idée. A votre place, j'essayerai d'y entrer discrètement… »)
- **Récapitulez**. Si vous n'avez pas de PNJ sous la main, contentez-vous de récapituler à voix haute les actions des uns et des autres. Cela suffit souvent à faire réaliser aux joueurs qu'ils vont faire une bêtise. (« Donc, à bord de votre barge-éboueur armée d'un canon-laser léger, vous faites volte-face et vous chargez le croiseur impérial, qui est cinq cents fois plus gros que vous, c'est bien ça ? » Et les joueurs, en chœur : « NON ! » Enfin, je l'espère pour vous !)
- **Jouez la montre**. Si leur décision n'entraîne pas une catastrophe instantanée, vous pouvez disposer quelques obstacles ou informations supplémentaires sur leur



chemin, histoire de les amener à changer d'avis. (« Après plusieurs jours de marche épuisante, vous arrivez au dernier village avant la forteresse de Torqual le Noir. L'aubergiste vous accueille gentiment et vous raconte toutes sortes d'anecdotes horribles sur le magicien. Entre autres, il paraît qu'il change les importuns en bananes. Voulez-vous toujours essayer d'entrer par la grande porte ? »)

- **Exprimez-vous clairement**. Souvent, les décisions qui vous semblent aberrantes sont prises en toute bonne foi par des joueurs qui n'ont pas compris ce que vous essayez de leur dire. Alors faites des descriptions précises, sans avoir peur de vous répéter ; ne dites pas « il y a des zombies » si vous pouvez dire « une horde de zombies », ni « un gros monstre » s'il s'agit d'une bestiole de dix-huit mètres de long. Lorsqu'un joueur vous pose une question, ne l'ignorez pas et ne différez pas votre réponse jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Si par hasard vous vous retrouvez en face d'un groupe de joueurs mécontents parce que vous vous êtes mal expliqué, reconnaissez votre erreur de bonne grâce et recommencez la scène.

Trichez !

Passant outre tous vos garde-fous, le groupe des personnages a réussi à se fourrer dans les ennuis. Dans ce cas, un seul conseil : trichez ! Quand on est meneur de jeu, on peut toujours prendre quelques libertés avec les règles et le scénario, à deux conditions : que cela soit pour le bien des personnages ou pour le bien de l'histoire.

La triche fait partie des petits privilèges que les meneurs de jeu payent si cher (en revanche – est-il besoin de le rappeler – les joueurs doivent toujours se montrer scrupuleusement honnêtes !).

Tricher avec les règles

C'est souvent la meilleure chose à faire pour sauver un personnage malchanceux. Les dés font parfois des caprices et sont totalement injustes... Dans ces moments-là, il faut se rappeler que les dés n'ont, au fond, aucune importance, ce ne sont qu'un accessoire, qui peut être utile, mais qui ne doit pas prendre le pas sur le reste. (Sauf dans le cas précis où le joueur, ayant estimé ses chances de succès – qui sont minimes –, tente tout de même une action héroïque. Ça passe ou ça casse... Et si ça casse, ça casse !) Ce qui compte, c'est l'histoire.

Prenons l'exemple d'une bataille spatiale. Dans le scénario, elle est parfaitement équilibrée... mais les joueurs n'ont pas de chance et leurs tirages de dés sont minables. Le vaisseau ennemi touche à tous les coups celui des PJ, et ces derniers n'ont pas enregistré un seul succès jusqu'ici. À ce rythme, ils seront tous morts dans un ou deux rounds... et la partie s'arrêtera là, faute de combattants. Bon ! A partir du round suivant, ignorez les résultats des tirs des PNJ. Continuez à lancer les dés, regardez les résultats avec intérêt, exclamez-vous « raté ! », pestez contre votre malchance et continuez jusqu'à ce que les PJ détruisent leur agresseur ou s'échappent.

Quelques recettes :

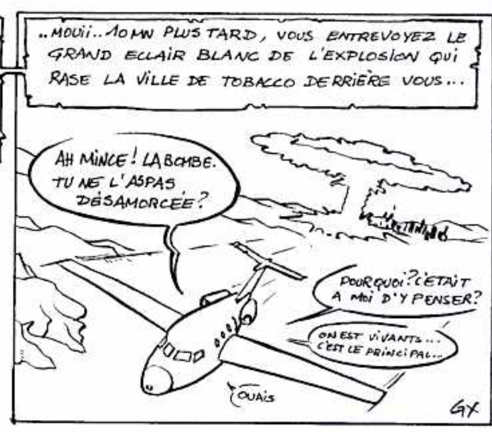
- Lancez toujours les dés derrière un écran. Si vous n'avez pas d'écran « officiel », bricolez quelque chose avec une chemise en carton, une BD ouverte... L'essentiel est que les joueurs ne voient pas ce qui se passe dans votre arrière-cuisine.
- Ayez toujours sous les yeux une feuille de papier où vous avez noté le nombre actuel de points de vie de chaque membre du groupe. Ça vous servira à ajuster les dommages que vous leur infligez (« Bon. Manu, le garde n° 3 fait... [vous lancez les dés et vous faites 18. Un coup d'œil à votre fiche vous apprend que le personnage concerné n'a plus que 9 points de vie]... 8 points de dommages à ton perso, qui perd connaissance. »). Notez qu'« ajuster » ne veut pas dire « diminuer systématiquement de manière à ce qu'ils s'en sortent comme des fleurs à chaque fois ». Du point de vue dramatique, un personnage inconscient et grièvement blessé, qu'il faut évacuer du champ de bataille, est infiniment préférable à un cadavre... et pose infiniment plus de problèmes aux autres joueurs.
- Un truc très pratique lorsqu'un personnage est sur le point de s'attirer de gros ennuis est de demander à son joueur de « lancer un dé », sans lui dire pourquoi, et surtout sans lui indiquer combien il doit faire. À moins qu'il n'obtienne un résultat vraiment calamiteux, vous n'avez plus qu'à hocher la tête et à lui annoncer que son personnage s'en sort in extremis. (Si en plus vous pouvez avoir l'air de regretter qu'il n'ait pas été tué, c'est parfait !) Et si le résultat du dé est si mauvais que tout sauvetage apparaîtrait comme un cas de favoritisme flagrant ? Eh bien, vous n'avez qu'à laisser le personnage subir partiellement les conséquences de la catastrophe, avant de redemander au joueur de lancer les dés. (« Manu et Bertrand, vos personnages vacillent au bord du gouffre. En dessous de vous, un dénivelé de cinq cents mètres, puis une zone de rochers pointus. Lancez un dé chacun ? Manu ? 15 ? OK, tu arrives à te stabiliser en te plaquant contre la paroi. Bertrand ? 99 ? Ah ! Tu glisses, tu tombes... et tu te raccroches, vingt mètres plus bas, à une minuscule racine qui a l'air très fragile. Lance un autre dé ? 22 ? Bon, elle résiste. » Bien sûr, au passage, vous pouvez faire perdre quelques points de vie mais ce n'est pas indispensable.)
- Certains jeux ont des règles qui servent uniquement à sauver la mise aux PJ que les dés viennent de condamner à mort. C'est le cas du système des « points de destin » de *Warhammer* (un personnage qui vient d'être « tué » peut dépenser un point de destin : il se retrouve alors dans le coma, avec une vilaine blessure, mais vivant). Si l'idée vous plaît, vous pouvez toujours l'ajouter aux règles de votre jeu de rôle favori... à condition d'être très prudent dans l'attribution des points de destin. Si vous en donnez trop, les aventures deviendront beaucoup trop faciles...

Tricher avec le scénario

Il est tout à fait possible qu'une petite manipulation de dés ne suffise pas. Vous risquez de devoir compléter le scénario en pleine action, ou de devoir intervertir des scènes, d'en supprimer, d'en rajouter... Dans ce cas, n'oubliez jamais une chose : vous êtes en train de raconter une histoire. Faites en sorte que les péripéties s'enchaînent de manière relativement crédible. Avant de jouer, lisez attentivement votre scénario, et prenez quelques minutes pour réfléchir aux motivations et réactions des PNJ, envisagez quelques cas de figure non prévus dans l'histoire et potentiellement catastrophiques pour le groupe... bref, préparez-vous à improviser.

Exemple : Les PJ ont décidé de foncer tête la première dans l'antre du grand méchant de l'histoire. Ils ne sont pas armés, n'ont pas la moindre idée de ce qu'ils affrontent. En face, vous avez plusieurs pages de monstres griffus et un sorcier, qui, c'est dit dans le scénario, va invoquer une horreur indicible au moment où les PJ débarquent chez lui. Par ailleurs, il est précisé que le sorcier mène, entre deux atrocités, une vie de bon bourgeois... Bien sûr, vous pouvez massacrer les personnages en toute bonne conscience, mais il est préférable de retarder la confrontation violente. Donc, les PJ sonnent à la porte du sorcier, qui leur ouvre, leur offre une tasse de thé et leur raconte un tas de gros mensonges, tout en se montrant aussi courtois que possible. Dès que les PJ sont partis, il se précipite à la cave et commence à aiguiser son couteau de cérémonie... Les personnages ont donc une chance de plus de mener l'enquête, d'identifier leur adversaire, de se préparer et de revenir... et là, vous pourrez utiliser les monstres et la scène de l'invocation.

Là encore, il est vital que les joueurs ne soupçonnent pas ce que vous êtes en train de faire. Vos bidouillages doivent être invisibles. Mais si vous n'avez pas d'autre solution, improvisez quelque chose pour vous couvrir. Après tout,



les personnages ne connaissent jamais les tenants et les aboutissants exacts de l'histoire qu'ils sont en train de vivre...

Ainsi, si vous supprimez d'autorité 50 % des effectifs des Orques qu'ils doivent combattre pour arriver à la citadelle de Torqual le Noir avant même qu'ils ne les rencontrent, personne ne s'apercevra de rien. Oui mais, s'ils sont en plein combat ? Évidemment, si la moitié des Orques se volatilisent sans explication, les joueurs risquent de se douter de quelque chose. Sauf si un mystérieux cavalier noir apparaît à l'arrière du champ de bataille, juste hors de portée des flèches, et qu'une partie des Orques décrochent pour le rejoindre. Là, vous êtes couvert. Les PJ vont sans doute spéculer à perdre haleine sur l'identité du cavalier noir, ce qui vous laisse le temps de remettre vos notes à jour. Et vous n'avez absolument pas besoin de le faire réapparaître. La vie est pleine de petits mystères non résolus, et celle des PJ ne devrait pas faire exception.

Tricher avec le destin

Reste une méthode dérivée des deux précédentes, qui consiste à sauver discrètement la peau des PJ... tout en leur faisant regretter amèrement de n'être pas morts. Blessez-les, mutilez-les, faites-leur perdre matériel et possessions, tuez les PNJ auxquels ils se sont attachés. Bref, faites-leur en baver !

Cette solution, un peu extrême, est à utiliser avec beaucoup de parcimonie sur les groupes de débutants, de peur de les dégoûter à jamais du jeu de rôle. Elle a toutefois deux avantages précieux pour les MJ débutants :

- Elle permet de montrer aux personnages qu'ils ne sont pas les individus les plus puissants de l'univers, et qu'ils ne peuvent pas tout se permettre. « D'un geste, le guerrier du chaos se débarrasse de Fredo, qui fait un vol plané de cinquante mètres avant de s'écraser contre la paroi rocheuse. » Logiquement, le pauvre Hobbit devrait être mort, mais vous pouvez préférer dire quelque chose du genre « il respire encore, mais à peine. Après un bref examen, vous réalisez qu'il a une douzaine de fractures, et sans doute une hémorragie interne ». Il lui reste un point de vie, et il sera sans doute plus prudent la prochaine fois.
- Elle permet de calmer les personnages qui ont décidé une fois pour toutes qu'ils étaient les individus les plus puissants de l'univers et qui se comportent en conséquence. (« Vous crachez sur le roi ? Vraiment ? Alors, tous les gardes vous sautent dessus ! » Jouez le combat. Si les PJ liquident les premiers gardes, envoyez-en d'autres, puis d'autres, jusqu'à ce qu'ils succombent sous le nombre. Si ça ne suffit pas, appelez quelques chevaliers et sorciers en renfort. Tôt ou tard, les PJ finiront inconscients, désarmés, dépouillés de leurs objets magiques et jetés dans une oubliette. Selon les besoins de votre scénario, vous pouvez les laisser mariner pendant quelques mois, ou les obliger à partir en mission « pour se racheter »).

Notez que, dans ce cas, vous ne trichez plus en faveur des joueurs. Vous trichez pour défendre votre univers contre les excès de leurs personnages... ce qui, au fond, revient exactement au même.

Certains jeux ont des mécanismes qui servent uniquement à infliger ce genre de supplice aux personnages. Témoin, par exemple, les règles de santé mentale de *L'appel de Cthulhu*. Quand, face à un monstre indicible, un personnage rate ce fameux jet de dé, généralement il s'enfuit, et par là même sauve sa vie. Mais son état ne vaut guère mieux ensuite (phobie, atonie, démence...). Finalement, les règles de santé mentale n'ont que deux raisons d'être :

— dans des circonstances extrêmes, sauver la peau d'un PJ : il « craque » et passe momentanément sous votre contrôle, ce qui vous laisse le loisir de le sortir des ennuis ;

— et surtout simuler la lente dégradation de l'état psychologique du personnage, en lui infligeant toutes sortes de problèmes mentaux plus ou moins handicapants, jusqu'à ce qu'il soit obligé de prendre une retraite momentanée ou définitive.

Dernier conseil

Quoi que vous fassiez, surtout, ne vous faites pas prendre ! Il n'y a rien de pire qu'un groupe de « joueurs/personnages » persuadé qu'il peut tout se permettre, parce que vous le sortirez toujours du pétrin. En fait, si vous vous retrouvez un jour avec un groupe qui se croit invulnérable parce que vous l'avez gardé dans du coton jusque-là, c'est que vous avez exagéré, et les joueurs se sont rendus compte que vous les protégiez. Dans ce cas, le remède est simple : arrêter de les aider. Au bout d'une ou deux parties, ils auront appris à la dure les joies de l'impartialité, et vous pourrez de nouveau, en toute bonne conscience, recommencer à tricher en leur faveur...

Bien que n'étant pas de la génération AD&D, Tristan Lhomme est un fervent partisan de l'adage Gary Gygax selon lequel les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran.









Gérer la mort d'un personnage

par Pierre Lejoyeux

DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT



C'est la scoumoune, la faute à pas de chance, la poisse aux dés... bref, c'est « game over » pour un des personnages. Tout allait bien et puis... l'accident bête, le rendez-vous avec la Faucheuse, dead, kaputt, RIP... On est peu de choses, tout de même ! Bon, ce qui est fait est fait, inutile de regarder en arrière. Il faut aller de l'avant ! Quelques conseils pour franchir le pas.

La glorieuse incertitude du jeu

Dans la quasi totalité des jeux de société, les personnages, quand ils existent, sont des pions, au propre comme au figuré. Ils ne sont que des prétextes pour que les joueurs utilisent leur intelligence ou leur diplomatie, comme par exemple les différents enquêteurs du *Cluedo* ou les capitalistes effrénés du *Monopoly*. N'ayant pas de vie propre, il ne peut rien leur « arriver », car le jeu ne se situe pas à leur niveau, mais à celui des joueurs.

Le jeu de rôle a ceci de différent qu'il centre toute l'action sur le personnage. Le joueur doit même, dans une certaine mesure, s'effacer derrière son personnage comme un acteur doit mettre son rôle en avant. Les personnages de jeu de rôle sont à ce titre des parents des héros de roman ou de film. Ils ont la même finalité : nous faire rêver.

La grande différence est que la tournure de leurs aventures dépend des décisions des joueurs et du résultat de jets de dés, aléatoires par définition. Le personnage n'a pas derrière lui un scénariste ou un auteur qui le fait flirter avec la mort en toute sécurité. Et aucun joueur n'est à l'abri d'une erreur de jugement ou d'un mauvais jet de dés. Tout personnage, si puissant soit-il, peut se faire tuer sur un coup de « pas de chance » ou à cause d'un cerveau fatigué par une nuit blanche.

Tout cela pour dire que, tôt ou tard, chaque joueur va « perdre » un personnage. Rien de tragique *a priori*, hormis peut-être que l'histoire, quant à elle, continue sans ce personnage et donc sans son joueur.

Là se situe la différence entre jeu de rôle et jeu informatique. Impossible de reprendre au début. Impossible de revenir en arrière, car il n'y a pas de sauvegarde à recharger. La mort équivaut à un « game over » ou à un « tilt ». Un seul essai est permis. Ça passe ou ça casse !

Pour le joueur malchanceux, la seule solution pour retourner dans l'histoire est de créer un autre personnage et de reprendre le train en marche. C'est hélas plus facile à dire qu'à faire ! Il faut faire attention à ne pas déraper et à saisir le bon wagon. Cela représente du boulot, tant pour le joueur que pour le meneur de jeu...

Du côté des autres personnages

ou « le spectacle continue »

Machin est mort ! Paix à son âme ! Comme dit la sagesse populaire, la mort, c'est d'abord et surtout dur pour ceux qui restent, autrement dit les personnages survivants. À eux de gérer la disparition de leur compagnon/compagne d'aventure et d'agir en conséquence. Tel personnage amoureux du défunt sera abattu, tel autre plutôt satisfait de la mort d'un rival, tel

autre encore parfaitement indifférent. À chaque joueur d'interpréter son personnage en fonction des relations qu'il avait avec le disparu. C'est l'une des obligations du rôle. Même si la mort du personnage n'est pas écrite dans le scénario, elle fait partie de l'histoire et donc doit être « jouée » au sens théâtral du terme. Il ne s'agit pas bien sûr de pleurer réellement ou de pousser des youyous, mais au moins d'indiquer par des paroles ou des commentaires l'état d'âme du personnage.

Du côté du joueur
ou « faire son deuil »

Votre personnage est mort ! Bon, d'accord, c'est triste, mais ce n'est pas si grave. Il est impossible de revenir en arrière, alors autant tourner la page. La vie continue et l'aventure aussi...

Après tout, tout bien considéré, Machin, votre « truc/bidule » de niveau « beaucoup », n'était qu'une feuille de papier avec des chiffres dessus. Vous vous êtes amusé à le jouer, il vous reste de bons souvenirs, vous le regretterez peut-être... mais stop ! Il ne s'agit pas d'une personne vivante, pas plus qu'il ne s'agit de vous. Les premières éditions de *L'appel de Cthulhu* ouvraient leurs chapitres de conseils de jeu par un avertissement du genre : « ne vous attachez pas trop à votre personnage, vous ne le garderez pas longtemps... »

Si vous versez malgré tout de chaudes larmes, si vous conservez religieusement la feuille de personnage, si vous allez jusqu'à nier sa mort et utiliser le personnage décédé avec un autre groupe de joueurs pour continuer avec lui, vous vous étiez peut-être un peu trop investi dans ce personnage. Prenez-en un autre, complètement différent, ou arrêtez le jeu de rôle pour un moment.

Cela dit, la mort de votre personnage ne veut pas dire que vous êtes exclu du jeu. Il vous faut en créer un autre pour vous réinsérer dans la partie. Connaissant l'histoire, vous pouvez tout à fait créer ce nouvel intervenant en tenant compte de tout ce que vous savez. Ce n'est pas de la triche ! Si le groupe manque d'un type de personnage ou d'une compétence particulière pour faire avancer l'histoire, vous pouvez légitimement en tenir compte. S'intégrer à l'équipe n'en sera que plus facile pour le nouveau PJ.

En revanche, le personnage ne sait pas ce que sait le joueur. Faites très attention ! Vous allez devoir faire la part des choses entre les deux, ce qui n'est pas facile. Pour que votre nouveau personnage parle d'un point précis du scénario, vous devrez attendre qu'il l'apprenne, même si vous, le joueur, le savez déjà. Par exemple, ne demandez pas d'emblée à voir la « curieuse relique maya trouvée dans le coffre du salon et dont personne ne connaît l'existence », même si vous avez des scores élevés en Occultisme et en Ethnologie. Attendez que vos allusions à vos compétences amènent les autres personnages à vous la montrer. Attention donc aux gaffes qui risquent de rendre le rôle incohérent et vous faire taxer de « mauvais » joueur...

Le cas extrême d'antijeu peut se présenter quand la mort du personnage est le fait d'autres PJ ! Le joueur peut être tenté de se venger, ce qui est un réflexe assez humain, mais totalement déplacé ici. Le personnage qui remplace le mort n'a aucune raison de s'attaquer aux autres PJ. La mort du personnage précédent n'est pas son histoire. N'oubliez jamais que ce n'est pas vous qui êtes en situation, mais votre personnage.

Du côté du meneur de jeu
ou « soigner l'entrée en scène »

Un personnage est mort, OK ! Ce sont des choses qui arrivent. Le monde ne va pas s'écrouler pour autant. De toute façon, si les survivants savaient ce qui les attend, ils prendraient leurs jambes à leur cou !

Un personnage qui casse sa pipe sort de l'histoire. Et pour un personnage qui sort, un autre entre. C'est l'une des lois du jeu de rôle. Pour vous, meneur de jeu, il n'y a pas de différence entre le remplacement d'un personnage mort, un joueur qui sort librement son personnage pour en faire entrer un autre ou l'ajout d'un joueur supplémentaire et donc de son PJ. Dans tous les cas, le problème est de mettre en scène l'entrée du « nouveau » pour l'intégrer le plus vite possible au groupe et à l'histoire.

L'une des grandes lois non écrites du jeu de rôle veut que les personnages aient un *a priori* positif sur tout nouveau venu, afin de faciliter son insertion dans le groupe. Cela dit, le meneur de jeu peut tout à fait orienter la création du nouveau personnage pour le rendre attrayant et légitimer ce choix (voir *Du côté du joueur*, plus haut). Le meneur peut aussi lui donner des motivations fortes pour entrer dans l'histoire, lui confier des informations particulières ou un background spécifique qui l'intègrent d'emblée dans l'histoire et lui permettent de plus d'utiliser tout de suite les connaissances du précédent personnage. Entre un personnage qui débarque façon « SOS Intérim », que l'on doit mettre au courant comme un nouvel employé, et le même individu disposant du morceau manquant de la carte au trésor ou faisant partie de la famille de l'une des victimes d'un monstre recherché par les PJ, il n'y a pas photo une seconde sur les motivations et l'intégration dans l'histoire.

L'entrée d'un nouveau personnage peut aussi être une aubaine pour un meneur de jeu. Imaginez, par exemple, que les personnages soient dans une impasse parce qu'ils manquent d'un élément qu'ils n'ont pas vu ou pas compris. Pour sauver le scénario, le meneur de jeu peut tout à fait donner un indice, voire l'élément en question, au nouveau personnage pour faire coup double : intégrer ce personnage et débloquer l'histoire. C'est beaucoup plus fin que de faire intervenir un *deus ex machina* ou de faire faire le travail de sauvetage par un PNJ.

En tant que meneur de jeu, n'hésitez pas à prendre des libertés avec le scénario si sa structure rend l'entrée d'un nouveau personnage difficile, voire impossible. Le scénario n'est pas les tables de la loi, mais plutôt une base de travail. Attention tout de même à ne pas dénaturer l'histoire ! Si l'aventure se déroule en huis clos et sur quelques heures, faire débarquer un remplaçant en pleine nuit et en pleine tempête dans un phare isolé au milieu de nulle part risque de complètement faire retomber l'ambiance. Attention aussi à ne pas trop en faire ! Les personnages sont prompts à utiliser tout ce que l'on met à leur disposition. Un petit ajout de rien du tout, de votre point de vue, peut vous obliger à improviser des heures durant parce que les personnages se seront engouffrés dans une faille de votre raisonnement. Une petite porte dérobée de rien du tout ou une téléportation opportune peuvent se transformer en cauchemar scénaristique, avec à la clé la destruction possible de l'histoire.

Une autre solution est d'attendre une bonne occasion pour l'entrée d'un personnage, par exemple l'arrivée dans une ville, la sortie d'un labyrinthe, la fin d'une mission ou le début d'une nouvelle journée. Cette optique est plus réaliste, mais prenez garde quand même à ce que la « mise sur la touche » du joueur ne dure pas trop longtemps. Inutile de priver un ami de jeu durant des semaines, voire pendant toutes les vacances d'été, sous prétexte que son personnage ne peut pas rejoindre les autres pour une raison plus ou moins fumeuse !

Du côté de l'histoire
ou « quand c'est la fin, c'est la fin... »

Un seul cas de figure peut réellement poser de sérieux problèmes. C'est celui dans lequel le défunt était central pour l'aventure : le chef du groupe, le contact du grand patron, le magicien ou le spécialiste du groupe, le seul survivant d'une famille, le porteur de la relique, l'unique témoin de choses indicibles, la seule fille à des lieues à la ronde, que sais-je encore ? Si tel est le cas, c'est au meneur de se retrousser les manches et de faire phosphorer ses cellules grises. Il est possible de torturer le scénario pour « faire sans », de trouver un autre personnage à qui refiler la place sans faire trop artificiel, ou encore de partir dans une improvisation totale en essayant de retomber sur ses pattes. Ce n'est pas facile, même pour des meneurs confirmés.

Malgré toute l'intelligence et l'imagination du monde, il arrive parfois que l'on se trouve bel et bien devant une impasse. Pas de remplaçant, pas de possibilité de « faire sans », pas d'improvisation crédible. Dans ce cas, il n'y a plus rien à faire, le scénario est malheureusement arrivé à une fin prématurée. Le roi a joué. Le roi est mort. Échec et mat...

Les histoires aussi peuvent mourir.

Grand rôliste devant l'Éternel, scientifique de formation, collaborateur infatigable de Casus Belli, *Pierre Lejoyeux a participé aux tests et à l'élaboration de plusieurs jeux dont* Mega, Rêve de Dragon *ou* Hystoire de Fou.

Gérer les conflits entre personnages

par Pierre Lejoyeux



Bon ! Vous avez un scénario et des joueurs. Les astres vous sont favorables : vous disposez d'une conjonction spatio-temporelle pour jouer tous ensemble. Clap départ, le rideau se lève... Et tout dérape. Les querelles entre personnages prennent le pas sur l'histoire. À vous de jouer pour désamorcer le conflit. Ce petit manuel de crise vous y aidera.

Deux ou trois petites choses avant de commencer

L'une des règles non écrites du jeu de rôle est « un pour tous et tous pour un ». Les personnages-joueurs sont censés s'accepter mutuellement, s'entraider et agir solidairement pour résoudre l'aventure dans le plus pur style politiquement correct. Fin du cliché boy-scout, la réalité est parfois un peu plus mouvementée.
Le jeu de rôle est l'un des rares « jeux de société » qui n'élève pas la compétition ou la trahison en vertu cardinale, et qui n'oppose quasiment jamais les joueurs entre eux. Cependant, l'interprétation d'un rôle et les relations entre personnages en font aussi partie intégrante. Agir ensemble ne veut pas forcément dire être toujours d'accord, penser la même chose et être tous des super-potes.
Faisons le parallèle avec des films. Les héros principaux sont souvent en conflit les uns avec les autres, ce qui ne les empêche pas d'agir ensemble dans une même direction. Cet élément supplémentaire de relations humaines, qui se superpose à l'histoire, rend sans conteste l'ensemble plus intéressant.
Il y a conflit et conflit. Il faut bien différentier les « bons conflits », volontaires et dosés, qui relèvent de l'interprétation des personnages, les « mauvais conflits » qui dérapent, voire les « sales conflits » qui dépassent le cadre du jeu et mettent en cause les joueurs et non leurs personnages.
Le meneur de jeu a ici un rôle primordial : savoir analyser le type de conflit et agir en conséquence.

De l'importance d'un bon casting

Comme dans un film, la première chose à faire pour un meneur de jeu est de bien prévoir son casting, c'est-à-dire de bien choisir ses personnages, PJ et PNJ.
En principe, le meneur de jeu est le seul à connaître l'histoire. Il est donc seul juge des PJ

ou des PNJ qui peuvent y participer. Le meneur de jeu peut parfaitement refuser tel type de PJ ou modifier tel PNJ prévu dans le scénario s'il est évident qu'il va conduire à des disputes et à l'échec de la partie.
N'y voyez surtout pas un quelconque despotisme ! Permettre à un PJ nain d'entrer dans une histoire qui ne concerne que des elfes ou conserver un PNJ elfe noir crucial pour le scénario alors que les PJ, au cours leurs aventures précédentes, ont conçu une haine totale contre cette race, équivaut dans la plupart des cas à suicider le personnage en question, voire la partie. Pire encore, accepter de faire entrer un personnage « mauvais » comme un assassin, dans un groupe de « bons » revient, au niveau du meneur de jeu, à se faire le complice des actions ultérieures de ce personnage. Quand on fait entrer un loup dans une bergerie, il ne faut pas ensuite se désoler parce que les moutons se sont fait massacrer...
Ces « erreurs » de casting sont autant de fautes qui risquent de couler la partie et que le meneur de jeu doit le plus possible éviter. Vous devez être ferme sur ce point, même si les joueurs insistent pour introduire dans le scénario des PJ qui risquent de le démolir. Vous êtes autant là pour faire jouer des personnages que pour faire vivre une histoire. La jouabilité des PJ et des PNJ, c'est-à-dire leur cohérence par rapport au monde et à l'histoire, doivent être vos seules considérations. Vous pouvez bien sûr choisir sciemment de créer des conflits. Dans ce cas, vous devrez les assumer et être capables de les maîtriser.

Les bons conflits
ou l'engueulade calculée

Commençons par le plus facile. Il existe en effet de « bons » conflits. Ils sont le fruit d'une volonté de créer une ambiance en opposant des personnages, qu'ils soient PJ ou PNJ. Les participants le savent et l'acceptent. C'est ce que l'on peut appeler « l'harmonie dans la dispute ».
Ici, le conflit est joué comme une scène de théâtre ou de film. Chacun sait jusqu'où aller trop loin pour rendre crédible l'opposition des personnages sans arriver à la rupture. Un nain et un elfe peuvent parfaitement cohabiter en s'insultant en permanence, mais en restant solidaires quand le besoin se fait sentir. Nous sommes ici en pur jeu de rôle. Le seul bémol que l'on peut mettre à cette situation idyllique est que les joueurs, meneur de jeu inclus, doivent être capables de jouer de tels personnages et de doser le conflit. Inutile en effet de confier ce type de rôle à un joueur « frappeur », car il est certain que l'épée sera tirée avant la langue. Là encore, on en revient aux problèmes de casting, mais cette fois en mettant en accord personnage et joueur. Comme des acteurs, chacun d'entre nous a des rôles privilégiés, des types de personnages qu'il « sent mieux » que d'autres. Le meneur de jeu a intérêt à prendre cet aspect en considération s'il cherche à créer de bons conflits. De même, quand un PNJ est partie prenante, le meneur de jeu peut orienter le conflit. Il peut se tourner vers un PJ dont il sait le joueur capable de gérer la dispute, ou rechercher l'appui d'un tel joueur via son personnage pour éviter que les autres PJ ne fassent dégénérer le conflit.
L'archétype du bon conflit est l'opposition entre un PNJ tête à claques, irritant, impossible, mais essentiel pour l'histoire... et l'ensemble des PJ. Les PJ doivent le supporter pour finir l'aventure. Le conflit est dosé, géré, accepté. Il fait même partie intégrante du scénario.
Un autre type de « bon » conflit est celui créé par deux joueurs qui choisissent en toute connaissance de cause de créer des personnages antagonistes pour faire du jeu de rôle et non pour se taper dessus comme par exemple le nain et l'elfe, ou un couple en proie à des scènes de ménage.

Les « mauvais » conflits
ou quand tout dérape

S'il y a de « bons » conflits, il en existe aussi de « mauvais ». Ceux-là peuvent faire capoter une partie parce que, par définition, ils ne sont pas prévus et perturbent le déroulement normal du scénario. De plus, ils arrivent souvent sans crier gare et nécessitent une intervention rapide du meneur de jeu ou des joueurs pour éviter qu'ils ne dégénèrent.
Ces « mauvais » conflits sont très variés. Cependant, ils ont quasiment toujours les mêmes causes. On peut *grosso modo* les diviser en trois groupes, ceux qui sont liés aux excès d'un personnage, ceux qui sont liés à un manque de distanciation entre le joueur et son personnage, et enfin les vengeances interpersonnages. Meneur et joueurs doivent rapidement identifier le type de conflit qu'ils affrontent, car ils ne se résolvent pas de la même façon. Dans tous les cas, le meneur de jeu a un rôle crucial de modérateur. Il doit agir auprès des joueurs pour leur permettre de régler le conflit au niveau des PJ, sans « remonter » dans le réel. Attention, des interventions intempestives ou exagérées aggravent souvent un conflit au lieu de le résoudre.

Mauvais rôle

Tel personnage se prend soudain pour Terminator et menace d'autres personnages, PJ ou PNJ. Tel autre joue délibérément « personnel » et met le reste du groupe en péril. Ce sont deux exemples assez courants d'excès de rôle. Ils sont généralement le fait de joueurs débutants qui découvrent les possibilités du jeu et « pètent les plombs » face à la liberté d'action qui est offerte à leur personnage. La réponse la plus appropriée est de montrer au personnage et donc au joueur qu'il y a, comme dans la vie réelle, des frontières et des lois. Aucun personnage n'est invincible et, dans la surenchère de puissance, les PJ n'ont jamais le dernier mot face aux PNJ. La règle pour le meneur de jeu est, dans la mesure du possible, de ne faire porter le chapeau qu'au coupable.
La première chose à faire est donc d'isoler le personnage responsable pour qu'il assume seul ses choix et pour que son conflit ne fasse pas boule de neige. Un PJ décide de trucider l'aubergiste parce que sa bière n'est pas à la bonne température ? D'accord, pas de problème, c'est son histoire, après tout ! Avec l'aide des gardes et des témoins, tous PNJ, le meneur de jeu aura alors l'intelligence de ne s'en prendre qu'au meurtrier pour éviter d'entraîner les autres PJ dans la galère à leur corps défendant. Les autres joueurs doivent, quant à eux, être assez subtils pour saisir la situation et « lâcher » le meurtrier avant que la sacro-sainte solidarité des PJ ne les conduise au combat et donc à la fin de la partie.
Prétextant le côté « curieux » du personnage, un autre PJ s'amuse à toucher à tout et à appuyer sur tous les boutons rouges qui se présentent, et ce malgré l'opposition de plus en plus marquée des autres PJ. Le meneur de jeu peut bien entendu tendre un piège au curieux et faire rire les PJ à ses dépends. Mais dans ce cas, il revient aux PJ de faire le ménage entre eux quitte, à l'extrême, à exclure le « curieux » du groupe s'il persiste. Là encore, la solidarité entre les PJ ne doit pas aller contre la cohérence des rôles. Si des personnages n'ont aucune raison de se supporter, il est illogique qu'ils continuent l'aventure ensemble. Exclure un personnage peut être une bonne leçon à donner à un joueur excessif. Encore faut-il être diplomate pour éviter que le joueur concerné ne le prenne mal et ne génère un « sale » conflit (voir plus loin).

Mauvaise distance

Le personnage est sur la feuille, mais pas dans la tête du joueur. Même s'il lance les dés et déplace sa figurine, c'est en définitive lui qui vit l'aventure et non son personnage. Il considère que les autres joueurs sont comme lui. Lorsqu'il imagine la scène, il ne voit pas les personnages en situation, mais les joueurs. Bref, il prend tout au premier degré. Si on insulte son personnage, c'est lui qu'on insulte, et l'insulte vient du joueur ou du meneur de jeu, pas d'un autre personnage. S'il est de nature autoritaire, il ne supporte pas qu'on lui donne des ordres, même si son personnage n'a pas, lui, la carrure d'un leader. On dit qu'il manque de la « distanciation » nécessaire pour faire la part entre le joueur et le personnage. On comprend facilement qu'un tel joueur puisse facilement créer des conflits, parce que ce qu'il subit ce que subit son personnage.
À cela, il existe une seule réponse possible. Évitez d'en rajouter en faisant intervenir d'autres personnages, cela ne ferait qu'envenimer les choses. Au contraire, il faut désamorcer le problème en arrêtant provisoirement la partie pour expliquer au joueur le principe de la « distanciation » (et éventuellement lui apprendre ainsi du vocabulaire). Là encore, un minimum de diplomatie est nécessaire. Le joueur n'est pas vraiment responsable du conflit, il a simplement du mal à jouer un rôle.









Mauvais joueur

Avec les vengeances interpersonnages, on entre dans des conflits plus « mauvais », à la limite du « sale ». Un joueur, voire un meneur de jeu, décide délibérément de jouer un personnage dans le seul but d'en trucider un autre. Qu'un personnage en ait tué un autre, qu'il soit responsable de sa mort ou de sa déchéance d'une manière ou d'une autre ou que sais-je encore, les vengeances interpersonnages sont regrettables et inacceptables. Elle sont le fait de joueurs cumulant le manque de distanciation et l'esprit « mauvais joueur ». La réflexion de base est « tu as fais du mal à mon perso, alors je vais en faire au tien ».
On ne peut malheureusement pas faire grand-chose contre ces conflits. Le meneur est presque totalement impuissant, car le problème est extérieur au cadre de l'histoire. Exclure le « personnage vendetta » ne résout rien, car un autre viendra le remplacer avec plus de hargne encore. Quand un joueur en arrive là, c'est le signe que ses relations avec les autres joueurs vont se détériorer. En effet, ce genre de mesquineries polluent le cours de la partie et créent un mauvais climat où on ne sait plus ce qu'il faut attribuer au personnage ou au joueur.
Dénoncer le revanchard devant tout le groupe permet parfois de résoudre le problème. Le joueur s'aperçoit qu'il a été trop loin et se reprend. Dans le cas contraire, cela débouche rapidement vers le départ du joueur en question, le temps que les choses se tassent. C'est triste, cela vaut mieux que de continuer à jouer en ayant en permanence ce passif à traîner.

Les « sales » conflits
ou la partie prétexte

Ces conflits sont les pires, parce que ce n'est pas au niveau des personnages que cela se passe, mais au niveau des joueurs. Ceux-ci ont des comptes à régler, et ils les transposent dans la partie. Ce sont de vrais conflits, au premier degré, qui n'ont rien à voir avec le jeu de rôle, hormis que les PJ sont utilisés comme prétexte. Untel a piqué la petite amie de Machin, Untel a des rivalités professionnelles avec Truc, Untel en veut au meneur de jeu pour une sombre histoire personnelle et démolit son scénario en représailles, et ainsi de suite *ad nauseam*, la liste des possibilités est malheureusement trop longue. L'important à comprendre est qu'il s'agit de conflit entre joueurs. Sans faire de la psychologie de bazar, on peut quand même dire qu'en s'abritant derrière des personnages, les joueurs peuvent libérer sans crainte toute leur agressivité, d'où les conflits autour d'une table, alors que dans la vie réelle ils se font des sourires. Ce sont vraiment de « sales » conflits, qui pourrissent le moment de loisir que doit être une partie de jeu de rôle. Les autres joueurs pâtissent de ce règlement de comptes, qui débordent souvent du cadre du jeu pour finir par une vraie engueulade, détruisant totalement l'ambiance et condamnant la partie... et même, à terme, le groupe si rien n'est fait pour y remédier. Malheureusement, dans ce genre de situation, il n'y a rien à faire pour résoudre le problème. Quand on se trouve face à un « sale » conflit, la meilleure solution est de ne pas s'impliquer. Mettez les joueurs concernés dans le même sac et arrêtez de jouer avec eux le temps qu'ils règlent leurs histoires.

Tout n'est pas si noir... si on repeint à temps

Rassurez-vous ! Le jeu de rôle n'est pas toujours sujet à conflit. La plupart des parties se passent le mieux du monde. Il faut néanmoins rester vigilant. Si nous étions tous des acteurs accomplis, jouer un rôle ne serait qu'une formalité. Malheureusement, nous ne sommes pas des acteurs et la frontière entre personnage et joueur n'est pas toujours très nette. D'où le besoin de rappeler régulièrement qu'il y a d'un côté le personnage et de l'autre le joueur. Dites-vous aussi qu'un conflit peut se résoudre aussi vite qu'il est apparu... et que plus on tarde à le résoudre, plus il sera dur à évacuer. Désamorcez-les donc le plus vite possible avant qu'ils ne dégénèrent. Et surtout, parlez-en après la partie pour éviter que l'un des participants ne garde des rancunes.

Collaborateur infatigable de Casus Belli depuis l'époque héroïque, ancien responsable des chauves au sein de l'équipe, Pierre Lejoyeux a participé aux tests et à l'élaboration de plusieurs jeux dont Mega, Rêve de Dragon ou Hystoire de Fou.



Écrire ses scénarios

par Étienne de la Sayette

Les scénarios du commerce suffisent à alimenter de nombreuses parties. Mais certains jeux manquent cruellement de suppléments, et d'autres ont des scénarios qui ne vous plaisent pas. Qu'attendez-vous ? Lancez-vous ! Écrivez vos propres scénarios et découvrez le plaisir de créer, d'inventer vos propres histoires, bref de devenir un faiseur de mondes.

La chasse aux idées

L'angoisse de la page blanche se soigne très bien. Même si l'inspiration peut paraître fugace et capricieuse, il existe des trucs pour la faire venir.

Les idées ne surgissent jamais de nulle part. Il ne faut pas hésiter à s'inspirer de choses qui existent déjà. C'est même une très bonne habitude à prendre. Un roman, une BD ou un film peuvent vous fournir des idées même lorsqu'ils n'ont rien à voir avec l'univers du jeu. Un principe d'aventure ? Un monstre original ? Une situation inédite ? Des personnages truculents ? Un paysage délirant ? Reprenez ce qui vous intéresse et transposez-le dans votre jeu. Bien souvent, le décalage entre l'original et la transposition fait toute la différence entre une œuvre de création et un simple plagiat. Vous pouvez vous contenter de détails, mais aussi reprendre des pans entiers d'une histoire qui vous a plu. Que diriez vous des *Trois Mousquetaires* transposés dans un monde cyberpunk, ou bien de Sherlock Holmes, Watson et Moriarty en version space opera ? Prenez donc l'habitude d'aller au cinéma ou de lire avec l'œil du rôliste en quête de bonnes idées.

Les idées viennent plus facilement à plusieurs. La rédaction collective d'un scénario n'est pas facile, mais rien ne vous empêche de chercher les idées de base avec un ou deux amis, puis de vous consacrer seul à la mise en forme. Vous serez certainement surpris de voir à quel point cela stimule l'imagination. Seul inconvénient : vos associés-chercheurs-d'idées ne pourront pas jouer le scénario.

Un dernier truc bien connu est d'avoir toujours sur soi un petit carnet pour noter les idées qui arrivent sans prévenir. L'inspiration a souvent le chic pour venir au mauvais moment, au Monoprix, dans le bus ou sous la douche, plutôt que lorsque vous êtes à votre table de travail, le crayon bien affûté.

Notez toutes vos idées en vrac, tout ce qui vient, même ce qui vous paraît stupide. Puis commencez à faire le tri, à imaginer des liens entre des idées apparemment disparates. Lorsque les choses commencent à prendre forme, rejetez les idées sans intérêt. Et n'oubliez pas que le mieux est l'ennemi du bien ! L'erreur typique du débutant est de vouloir mettre trop d'éléments dans un premier scénario. Gardez plutôt des idées sous le coude. Un scénario repose en général sur une seule idée forte. Deux bonnes idées mises ensemble risquent de se nuire. Plutôt que d'inventer une aventure confuse qui part dans tous les sens, pensez à la suite et prévoyez un ou deux scénarios supplémentaires.

Les quatre questions préliminaires

Sur mesure ou prêt à jouer ?

Il existe deux façons de concevoir un scénario : faire du sur mesure ou du prêt à jouer. Le scénario sur mesure est





imaginé spécialement pour votre groupe de joueurs, compte tenu de leurs personnages. Le prêt à jouer correspond aux scénarios du commerce, qui peuvent êtres joués par à peu près n'importe quels personnages. Dans ce dernier cas, l'auteur ne peut tenir compte de la spécificité des personnages-joueurs. Il signale parfois que les PJ devront être de tel niveau d'expérience, qu'un magicien est nécessaire, que telle compétence doit être possédée par un membre du groupe, etc.

Dans le scénario sur mesure, le meneur de jeu prend en compte le profil du groupe, la personnalité et les compétences des PJ ainsi que les aspirations des joueurs.

Exemples :

- Une seule chose intéresse le groupe : devenir une troupe de saltimbanques célèbres. Un scénario sur mesure leur offrira la possibilité d'atteindre la célèbre cité de Shlong et de faire un tabac au grand théâtre sous les yeux du Shouf Suprême...
- Un des personnages est un nain bleu de Shmurgle. Or, le groupe arrive dans un pays où les nains bleus de Shmurgle sont considérés comme des dieux. Ce PJ est choyé et vénéré par la population, ce qui n'est pas du goût d'une secte religieuse locale qui décide de l'assassiner...

S'ils ne sont utilisables que par un groupe précis, les scénarios sur mesure sont souvent plus agréables à jouer, puisque personnalisés. Ils permettent de mettre en valeur les objectifs des PJ, leur psychologie et leur histoire.

Écrire un scénario prêt à jouer est un exercice de style plus difficile, mais très formateur. En effet, l'aventure doit pouvoir fonctionner quels que soient les PJ. Vous devez tout de même choisir le type de personnage pour lequel sera conçu le scénario (expérimenté ? débutant ?). Il vous faudra trouver des situations et des problèmes qui puissent être résolus par n'importe quel groupe. L'avantage est que vous pourrez réutiliser ce scénario avec d'autres PJ, le prêter à d'autres MJ ou bien le proposer à des fanzines ou à des magazines (qui sont toujours à la recherche de scénarios inédits).

Quelle taille ?

Quelle va être la taille de votre scénario ? Une aventure courte jouée en une soirée, un scénario complexe qui demandera cinq ou six parties ou une mégacampagne étalée sur deux ans ? Attention, ne comptez pas en nombre de pages mais en temps de jeu !

En décidant de cette variable, n'oubliez pas de considérer la fréquence à laquelle vous jouez. Un gros scénario est un flop assuré si vous retrouvez vos joueurs tous les 36 du mois ! Si vous êtes à chaque fois obligé de récapituler la situation pendant une heure, vos effets seront loupés et il n'y aura pas de rythme à l'histoire. Mieux vaut dans ce cas prévoir un scénario joué en une soirée. Et puis, contrairement à ce que l'on peut croire, les scénarios les plus longs ne sont pas nécessairement les meilleurs.

Il vous faut penser à l'élaboration du scénario en fonction du nombre d'heures de jeu et non pas du nombre de pages rédigées, car la taille du texte ne présage en rien du temps de jeu. Ainsi, deux lignes de texte peuvent déboucher sur une soirée entière de jeu (par exemple « les PJ vont à Venise pendant le carnaval »). Au contraire, des pages entières de texte et de plans peuvent se réduire à cinq minutes de jeu (le scénario prévoit la description d'une banque que doivent investir les PJ. Le plan des lieux, les systèmes de sécurité, les caractéristiques des vigiles, la qualité des serrures, etc., sont décrits par le menu. Mais voilà que les PJ dégotent un char d'assaut et décident de rentrer dans le tas...).

Linéaire ou pas ?

Les scénarios linéaires suivent un déroulement précis, laissant un éventail de possibilités restreint aux PJ. Ce ne sont pas pour autant les moins bons, mais ils peuvent parfois frustrer des joueurs expérimentés, qui auront l'impression de manquer de liberté.

Ce sont en tout cas les plus simples à écrire et à faire jouer. En progressant en expérience, vous arriverez sans doute à multiplier les possibilités et les solutions, ce qui donnera plus de liberté aux joueurs. Un truc simple est de proposer plusieurs fins possibles. Par exemple, le groupe a été engagé pour retrouver un puissant objet magique. En cours de partie les PJ découvrent que leur commanditaire est une affreuse crapule, et que l'objet sert à un gentil magicien dont la vocation est de venir en aide aux opprimés. Ayant enfin récupéré l'objet, que vont faire nos valeureux PJ ? Le ramener comme prévu et toucher une forte récompense ? Le garder pour eux et profiter de ses pouvoirs ? Le rendre au gentil magicien, ce qui est plus moral et leur permettra de se faire un ami puissant ?

Comment impliquer les personnages ?

La question est traitée en profondeur p. 35, tant pour les scénarios du commerce que pour les scénarios sur mesure. L'amorce des scénarios est toujours un problème épineux. La question est en grande partie résolue dans les jeux dits « à mission ». Dans *Star Wars* ou *Magna Veritas*, par exemple, les personnages appartiennent par définition à une organisation qui leur confie des missions qu'ils n'ont *a priori* aucune raison de refuser. En revanche, dans les jeux « ouverts », on est en droit de se demander ce qui va pousser les personnages à se lancer dans l'histoire.

Dans un scénario sur mesure, le meneur de jeu peut prévoir une aventure qui corresponde aux motivations du groupe. Pour les autres scénarios, il n'y a pas de solution miracle, juste quelques trucs. Vous pouvez par exemple placer les personnages dans une situation de départ très dangereuse. Pour les PJ, le but et le moteur du scénario sera tout simplement de sauver leur peau. C'est radical et efficace, mais évitez d'avoir systématiquement recours à cette astuce sous peine de lasser les joueurs.

Un autre principe simple est celui de la mission. Quelqu'un contacte le groupe pour résoudre une énigme, trouver un objet, etc. Attention, cela peut poser des problèmes de cohérence « d'univers ». Si des PJ bien armés arrivent dans un modeste village, il est logique que le maire fasse appel à eux pour défendre ses administrés contre des brigands. En revanche, si le groupe arrive dans une gigantesque cité et qu'un émissaire du roi leur demande de retrouver la princesse qui vient d'être enlevée par des brigands, tout déraille. Le roi doit bien avoir des enquêteurs plus expérimentés que les PJ ! Pourquoi embaucherait-il des aventuriers inconnus ? Demandez-vous toujours pourquoi l'employeur fait appel aux personnages et pas à d'autres. Parce que ce sont des étrangers ? Parce qu'ils ont l'air sans scrupules ? Parce qu'ils semblent faciles à berner ? Vous pouvez donner un coup de pouce au destin avec de petites astuces. Disons par exemple que les PJ, tout juste arri-

vés dans un nouveau pays, se rendent célèbres grâce à un coup de chance. L'un des chevaux de leur convoi s'emballe, rue, et tue sur le coup l'affreux ravisseur qui s'enfuyait avec la fille du roi. Les PJ deviennent malgré eux des héros. Le souverain les prend, à tort ou à raison, pour des surhommes et leur confie une mission de la plus haute importance...

La mise en forme

Une fois que vous avez rassemblé vos idées, et que le déroulement de l'aventure commence à se dessiner, vous pouvez commencer à « écrire » votre scénario. Ne vous lancez surtout pas d'emblée dans la rédaction proprement dite. Faites un plan. Définissez les grandes parties de l'aventure, puis les sous-parties. Notez en abrégé, pour chaque chapitre et chaque paragraphe, les principaux événements. Le plus simple est de diviser votre plan en deux grandes parties. La première décrit chronologiquement le déroulement de l'aventure. La seconde contient en annexe tous les détails techniques : descriptions et plans des lieux, PNJ, monstres...

Le déroulement de l'aventure

Essayez de percevoir les différentes phases du scénario, et faites-en des chapitres indépendants. Exemple :

1) Début. Le groupe arrive en ville et rencontre Shoug, qui leur confie une mission.
2) L'enquête. Les PJ cherchent à savoir où se trouve l'objet que Shoug leur a demandé.
3) La forêt de Shlob. Grâce aux renseignements obtenus en ville, le groupe se rend dans la forêt de Shlob pour chercher l'objet.
4) Dénouement. Retour en ville, remise à Shoug de l'objet et récompense.

Séparez ensuite chacun de ces chapitres en paragraphes, toujours selon le déroulement chronologique du scénario. Une fois divisé en chapitres, le point 2 du plan précédent (l'enquête) donne quelque chose comme :

2.a) Les personnages vont voir un dénommé Ships, qui leur dit que l'objet se trouve dans la forêt.
2.b) Les personnages se font attaquer par un groupe concurrent.
2.c) Les personnages s'introduisent dans le temple de Shalawa pour voler la carte de la forêt de Shlob.

Dans chacun de ces paragraphes, vous décrirez par le menu le déroulement de l'action, les jets de dés à effectuer, etc. Là encore, il est inutile d'écrire tout cela en bon français. Le style télégraphique suffit amplement. Exemple : « Sortie auberge – attaque du groupe par quatre voleurs, jets de Perception pour repérer l'embuscade. »

Les annexes

Dans la seconde partie, rassemblez tous les éléments annexes à l'aventure, les plans, les fiches de monstres et de PNJ, etc. Vous pouvez y ajouter des descriptions détaillées des PNJ ou des lieux. Si vous avez inventé de toutes pièces une nouvelle ville, avec ses quartiers et ses coutumes, c'est ici que vous en ferez la description. Plus le cadre de l'aventure a été détaillé à l'avance, plus l'improvisation sera facile. Si vous avez décrit avec précision tous les quartiers de la ville, vous pourrez sans peine faire face à un caprice des joueurs qui, au lieu de se rendre comme prévu à l'auberge de Shlong, décident d'aller traîner dans les bas quartiers... Selon ce même principe, pensez à résumer la psychologie des PNJ, afin d'imaginer leur réaction face à un comportement imprévu des PJ.

La rédaction

Vous possédez enfin le plan détaillé de votre scénario. Si vous vous contentez de vous en servir pour jouer, il est inutile de le rédiger. Ce que vous avez suffit largement pour commencer la partie ! Cependant, rien ne vous empêche de l'écrire en bon français, pour le plaisir, histoire d'avoir son scénario à soi, finalisé et beau comme un dragon. C'est aussi ce que vous devrez faire si vous voulez le proposer à un fanzine ou à un magazine comme *Casus Belli* ! Si vous le rédigez, il vous reste à savoir ce que vous ferez de vos deux chapitres, le déroulement et les annexes. Vous pouvez les laisser tels quels, ou bien disséminer les informations des annexes dans le déroulement (les personnages rencontrent un PNJ ? Introduisez sa fiche là où elle sera utile ! Les personnages arrivent dans la forêt de Shlob ? Insérez votre description de la forêt !).

L'équilibrage

L'équilibrage est une opération importante, destinée à faire de votre scénario une aventure ni trop facile, ni trop meurtrière. Elle peut advenir en dernier lieu, comme une ultime vérification, ou bien au cours de l'élaboration, avant la mise en forme finale. L'essentiel est que votre scénario soit suffisamment bien équilibré pour que vous n'ayez pas à « tricher » en le faisant jouer (par exemple en diminuant ou en augmentant le nombre de combats).

La question de la mortalité

Comment gérer le problème de la mortalité dans la conception du scénario ? Un scénario trop facile ennuie les joueurs. Une bonne aventure est faite de moments de stress où ils auront vraiment peur de perdre leurs personnages. En outre, la mort d'un PJ de temps en temps est un mal nécessaire, sans quoi les joueurs finissent par les croire invulnérables et par s'ennuyer. À l'inverse, un scénario trop violent est tout aussi mauvais. Si les trois quarts du groupe sont morts au milieu de l'aventure, votre scénario est raté, ou du moins les difficultés ont été mal dosées.

Combien doit-il y avoir de morts au terme d'un scénario de taille moyenne, jouable en quatre heures, comme ceux des encarts scénarios de *Casus Belli* ? La question ne peut être tranchée définitivement. Cela dépend en premier lieu du jeu concerné. Certains induisent une mortalité élevée, par exemple *L'appel de Cthulhu* ou *Shadowrun*. Par ailleurs, vous pouvez délibérément opter pour un scénario plus dangereux ou, au contraire, plus « calme » que la moyenne. Il existe néanmoins un taux de mortalité maximum à ne pas dépasser. Il doit rester au moins la moitié du groupe à la fin de la partie. Au-delà de ce seuil, vos scénarios ne sont plus des aventures, mais des machines à exterminer les PJ !

Évaluer les difficultés...

Ces principes étant posés, comment équilibrer votre scénario et doser les difficultés afin d'obtenir un taux de mortalité raisonnable ?

Commencez par répertorier toutes les situations à risque du scénario (c'est-à-dire les moments qui pourront amener la mort d'un PJ : combats, escalades, pièges, etc.). Cet état des lieux vous donne une première estimation. Si vous avez plus de dix situations à risque dans un scénario prévu pour être joué en une soirée, attendez-vous à ce que la partie tourne à l'hécatombe ! Si besoin est, supprimez ou rajoutez des situations à risque afin d'obtenir un équilibre acceptable.

Examinez ensuite chaque situation à risque afin d'évaluer les chances de mort des PJ. Il s'agit essentiellement de déterminer la puissance des monstres et des PNJ qui affronteront les PJ. Certains jeux comme *AD&D* ont tout prévu en déterminant monstres et personnages en terme de niveau d'expérience. Un personnage de niveau X affrontera tel type de monstre, et la question est réglée. Dans la plupart des autres jeux, l'équilibrage des combats est plus délicat. Dans un scénario sur mesure, vous possédez l'avantage de connaître les PJ et de pouvoir choisir leurs adversaires en conséquence. Dans un scénario prêt à jouer, prenez vos précautions. Indiquez clairement pour quel type de personnages il est prévu : débutant, confirmé, possédant au moins tel score dans telle ou telle compétence, tel pouvoir ou tant de points de vie, etc, ainsi que le nombre de personnages optimal (la plupart des scénarios sont calculés pour des groupes de quatre ou cinq membres). Une fois que vous connaissez la valeur des PJ, que ce soit la valeur potentielle prévue dans un scénario prêt à jouer ou leur valeur réelle dans un scénario sur mesure, évaluez la force des adversaires en conséquence.

... et savoir les doser

Si un PJ combat un adversaire de force équivalente à la sienne, il a une chance sur deux de perdre, et donc de mourir si c'est un combat à mort. Si ce type de combat se renouvelle deux ou trois fois dans un scénario, les chances de survie du PJ se réduisent dangereusement. Évitez donc de choisir trop souvent des adversaires supérieurs aux PJ. En cas de combat en masse, prévoyez un adversaire par personne, d'un niveau en combat légèrement inférieur à celui des PJ. Vous pourrez augmenter ce nombre à condition de diminuer leur niveau en combat. De même, vous pouvez placer des adversaires supérieurs aux PJ

FAUT JAMAIS PRENDRE UN TRAÎTRE AU MOT !!

à condition que ces derniers soient plus nombreux qu'eux. Ainsi, vous pourrez toujours utiliser votre monstre surpuissant favori, à condition qu'il soit assailli par une meute de PJ.
Dans les scénarios prêts à jouer, utilisez au besoin l'astuce qui consiste à laisser le nombre d'adversaires (voire leur niveau) à l'appréciation du meneur de jeu pendant la partie (« à cet instant, les brigands surgissent de l'ombre et attaquent les PJ. Prévoir un nombre de brigands égal au nombre de PJ moins un »).

Quelques trucs pour la route

Le crescendo

Il s'agit d'un principe bien connu, aussi valable en jeu de rôle qu'au cinéma : les choses doivent aller en s'accélérant, la tension doit monter jusqu'à la fin de l'aventure. C'est particulièrement vrai pour la gestion de la mortalité. Évitez de mettre les gros monstres au début du scénario, pensez plutôt à augmenter les difficultés au cours de l'aventure. Commencez *piano* et finissez *forte*. S'il doit y avoir un seul combat épique, songez plutôt à le mettre à la fin. Grâce à ce principe, l'intérêt et l'attention (la tension ?) des joueurs ne se relâche pas. En outre, il vous évite de voir tous les PJ périr au début du scénario. Si la quasi totalité du groupe doit succomber sous les griffes du mégacybertigre de l'espace, mieux vaut que cela se produise à la fin de la partie. (Vous imaginez ? Vous passez des heures à concevoir et écrire le scénario du siècle et les PJ ont le mauvais goût de mourir avant même que l'aventure ait vraiment commencé, vous obligeant à remiser votre beau manuscrit dans les tiroirs de l'oubli...).
Dernier conseil, mieux vaut des combats rares mais intenses et meurtriers qu'une série d'affrontements ennuyeux et sans danger.

Surprise et mystère

N'oubliez pas qu'un bon scénario repose souvent sur l'effet de surprise. Usez et abusez des coups de théâtre. Il faut surprendre les joueurs. Le truc du traître est toujours très efficace. N'hésitez pas à mettre dans vos scénarios de faux alliés, des espions, des pourris déguisés. De même, utilisez les retournements de situation : alors que tout semble perdu, un allié impromptu apparaît... La fausse fin est encore plus efficace. On s'achemine vers le happy end lorsqu'un coup de malchance incroyable relance l'histoire, un méchant que l'on croyait mort refait surface, les personnages se rendent compte qu'ils ont été manipulés depuis le début...
Enfin, songez au mystère. L'un des plaisirs du jeu de rôle est d'éclaircir des mystères, de résoudre des énigmes. Qu'ils aient ou non un rapport direct avec l'intrigue, insérez quelques éléments incompréhensibles qui s'éclairciront à un moment ou à un autre de l'aventure (à la fin du scénario, les PJ découvrent que l'un des PNJ a un frère jumeau. Voilà pourquoi il a été vu en deux endroits différents de la cité au même moment !).

À retenir

Les quatre questions à se poser

- Prêt à jouer ou sur mesure ? Un scénario fait sur mesure pour vos joueurs et leurs PJ, ou un scénario jouable par tout le monde et n'importe qui ?
- Combien d'heures de jeu va-t-il durer ? Un après-midi ? Quatre ou cinq soirées ? Une dizaine de parties ?
- Directif ou pas ? Y aura-t-il un seul chemin pour arriver au terme du scénario, ou de nombreuses options dont certaines devront être improvisées ?
- Comment impliquer les personnages ? Quelle sera l'accroche du scénario ? Quel moyen utiliser pour que le début de l'aventure n'ait pas l'air trop artificiel ?

Les deux types de scénarios

Scénario sur mesure

- **Avantages** : Personnalisé. Plus gratifiant pour les joueurs. Met en valeur les PJ, leur personnalité, leurs aspirations...
- **Défauts** : Ne peut être joué qu'avec un groupe bien précis.

Scénario prêt à jouer

- **Avantages** : Peut être joué par tous, être utilisé à de nombreuses reprises, être prêté à d'autres MJ ou publié dans des revues.
- **Défaut** : Anonyme. Plus délicat à concevoir. Peut être réduit à néant du fait d'un pouvoir imprévu de l'un des PJ.

L'équilibrage

- Faites la liste des situations à risque.
- Évaluez pour chacune les chances de survie des PJ. Établissez le nombre et la puissance des adversaires en conséquence.
- Mettez les combats les plus difficiles à la fin du scénario.

Deux règles d'or

- N'en faites pas trop, n'ayez pas peur de faire simple. Mieux vaut développer une idée forte plutôt que de mélanger plusieurs idées qui risquent de se nuire.
- « Mieux vaux quelques combats intenses et dangereux que des multitudes d'escarmouches sans risques » (Gary Bellafontaine, MJ depuis plus de vingt ans)

Les illustrations

Si vous souhaitez peaufiner votre œuvre, pensez à illustrer votre scénario de façon graphique mais aussi sonore. Une scène forte accompagnée de la musique adéquate fait toujours son petit effet (voir l'article *Jouer en musique*, p. 34). Ainsi, n'hésitez pas à insérer dans l'écriture du scénario des indications musicales. Telle description de paysage devra être accompagnée de tel morceau, telle apparition monstrueuse sera mise en valeur par un bruitage adéquat, etc.
En ce qui concerne les illustrations graphiques, dites-vous qu'une simple image en dit souvent plus que de longs et laborieux discours. C'est évidemment vrai pour les plans de lieux, souvent indispensables au déroulement de l'aventure, mais aussi pour les dessins ou les photographies. Même si vous n'êtes pas doué vous-même, vous trouverez sûrement autour de vous un enlumineur de talent qui saura donner une apparence tangible à Sgnarx (le grand méchant du scénario), au palais du grand satrape ou au célèbre taureau bleu à trois cornes des plaines de Sygil. De même, n'hésitez pas à accompagner les descriptions de photos, qu'il s'agisse d'animaux, de personnages ou de paysages (les étalages des marchands de journaux débordent littéralement de magazines animaliers, de voyage et de grands reportages).

Les suites du scénario

L'idéal est que la fin du scénario soit aussi le début du suivant. C'est toujours dommage de se dire que voilà c'est fini, on tourne la page... Essayez d'imaginer des fins qui ouvrent de nouvelles perspectives, qui permettent d'imaginer de nouvelles péripéties.
Pour cela, n'hésitez pas à créer un maximum de liens entre les PJ et les PNJ. Cela donne de l'épaisseur à l'histoire et permet d'imaginer des suites. Par exemple, les PJ sont devenus les sauveurs de la cité. Ils se sont fait un ennemi mortel, un allié puissant, une réputation encombrante... Plus les PJ ont vécu d'histoires, plus ils connaissent de lieux et de personnes, et plus il sera facile d'imaginer des scénarios sur mesure. Demandez aux joueurs de noter les endroits découverts et les personnages rencontrés. Consultez ces fiches lorsque vous cherchez des idées pour une nouvelle aventure.
N'oubliez pas d'insérer dans vos scénarios des détails qui, s'ils n'ont pas beaucoup d'importance sur le coup, pourront se révéler utiles par la suite. Vous semez des graines et vous en récoltez les fruits deux ou trois scénarios plus tard. Par exemple Shig, un trafiquant rencontré dans un ancien scénario, retrouve les personnages et leur propose de s'associer dans une combine louche... Le matériel volé dans le laboratoire secret de l'armée il y a de cela six mois et trois scénarios se met à avoir des effets secondaires inquiétants...
N'hésitez pas ! Plantez les petites graines !

Collaborateur occasionnel de Casus, Étienne de la Sayette rédige souvent avec son complice Antoine Chéret de longs et complexes scénarios.



Générateur d'idées

par Christophe Debien



DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Que faire face à des personnages-joueurs assoiffés d'informations, écumant bars, journaux et indics afin de satisfaire leur appétit immodéré pour les renseignements, même les plus faux ? Grâce au Générateur d'idées, le MJ en panne d'inspiration évitera le lumbago cérébral !

Que les dés soient jetés...

Pour utiliser les tables du Générateur ci-après, il faut faire trois jets de deux dés à dix faces. Pour la table des personnages et celle des lieux, nous avons séparé les résultats en six colonnes qui correspondent aux différentes catégories de jeu de rôle : Médiéval-fantastique (de Conan à Frodon, en passant par Elric) ; Début XXe siècle (des Années folles aux années trente) ; Contemporain (les jeux réalistes ou fantastiques se déroulant à notre époque) ; Cyberpunk (les jeux d'inspiration cyberpunk ou de futur proche) ; Post-apocalyptique (sur une terre ravagée par un quelconque fléau) ; Space opera (la science-fiction dans l'espace).

La première chose à faire est de choisir le genre à utiliser. Et si le jeu que vous pratiquez est un mélange de plusieurs genres, comme *Shadowrun*, n'hésitez pas à faire deux tirages complets, un en Médiéval-fantastique et un en Cyberpunk.

Première étape

Jetez deux dés dix (2d10), additionnez les chiffres obtenus et lisez le résultat sur la table des personnages, dans la colonne adaptée à l'univers de votre jeu.

Deuxième étape

Tirage des interactions. Deux possibilités :

— Un résultat inférieur ou égal à 11 désigne un verbe gérant des interactions entre personnages. Il faut donc, pour le tirage suivant, retirer sur la table des personnages.

— Pour un résultat supérieur ou égal à 12, les verbes proposés gèrent une interaction entre personnages et lieux. Il faut donc tirer le jet suivant sur la table des lieux.

Troisième étape

En fonction du résultat précédent, tirez à nouveau 2d10, et reportez-vous soit à la table des personnages soit à celle des lieux.

Ainsi, vous obtenez une phrase complète dont le sens, cohérent dans la plupart des cas (refaites les tirages si vous n'êtes pas satisfait du résultat), peut être utilisé tel quel ou ne constituer qu'une source d'inspiration. Pour les MJ débutants, il suffit de s'en tenir là, ou simplement de chercher une raison logique à cette affirmation. Pour les autres, un peu d'imagination permettra d'enrichir ce petit jeu...

— Un exemple médiéval-fantastique. Vous jetez les dés et vous obtenez 16, 9 (donc verbe d'interaction entre personnages) et 18, soit « un PJ trouve un enfant ». Il ne vous reste plus qu'à téléphoner à Mr Ron Howard pour concocter une bonne histoire et tourner *Willow*.

— Un exemple cyberpunk. De même, vous tirez 6, 4 et 13, « soit un flic poursuit un androïde »... et voilà *Blade Runner* de Ridley Scott.

Les règles « avancées »

Il s'agit d'enrichir les tables du Générateur par quelques nuances qui vont encore élargir leurs possibilités. D'abord, en précisant que les noms proposés dans les personnages et les lieux peuvent être lus au pluriel et/ou au féminin. Et alors, me direz-vous ?

Prenons un exemple : dans la colonne Médiéval-fantastique, nous obtenons 7, 5 et 12, soit « un pèlerin veut assassiner un roi » qui offre déjà pas mal de possibilités (est-ce un espion à la solde de l'ennemi qui désire se débarrasser du Roi-Dieu ? Ou une simple rumeur destinée à déstabiliser la popu-



Personnages

2d10	Méd-Fan*	Début XXe siècle	Contemporain	Cyberpunk	Post-apocalyptique	Space opera
2	Un voleur	Un cambrioleur	Un maître-chanteur	Un dealer	Un récupérateur	Un pirate
3	Un assassin	Un tueur à gages	Un terroriste	Un solo	Un psychopathe	Un aventurier
4	Un magicien	Un savant fou	Un scientifique	Un scientifique	Un savant fou	Un scientifique
5	Un devin	Un directeur de cirque	Un routier	Un nomade	Un traître	Un mercenaire
6	Un garde	Un commissaire	Un détective privé	Un flic	Un milicien	Un militaire
7	Un pèlerin	Un adorateur	Une secte	Une secte	Un pèlerin	Une organisation
8	Un noble	Une personnalité	Un milliardaire	Un corporatiste	Un leader	Un chef de guerre
9	Une guilde	La pègre	Une organisation criminelle	Un gang	Une tribu	Un hors-la-loi
10	Un troubadour	Un musicien de jazz	Un acteur	Une rockstar	Un solitaire	Un espion
11	Un marchand	Un boutiquier	Une firme d'import-export	Une mégacorpo	Un marchand	Une corporation
12	Un roi	Une tête couronnée	Un chef d'État	Une «huile»	Une amazone	Un dirigeant politique
13	*Un monstre*	*Une créature*	Un parapsychologue	Un androïde	Un mutant	Un extraterrestre
14	Un dieu	Un dieu	Un informaticien	Une I.A.	Un médium	Un télépathe
15	Un prêtre	Un médecin	Un chirurgien	Un charcudoc	Un médecin	Un médecin
16	Les PJ	Les PJ	Les PJ	Les PJ	Les PJ	Les PJ
17	Un scribe	Un chroniqueur	Un grand reporter	Un média	Un vieil érudit	Un technicien
18	Un enfant	Un dilettante	Un top-model	Un netrunner	Un enfant	Un chasseur de primes
19	Un gitan	Un médium	Un espion	Un indic	Un mécano	Un pilote
20	Un guerrier	Un colonialiste	Un militaire	Un mercenaire	Un robot	Un droïd

* Médiéval-fantastique

lation ?). Transformons-le, à présent, en « une nonne veut assassiner des rois ». Proposition bien plus intéressante puisqu'on se méfiera moins d'une femme qui peut, en outre, séduire les enquêteurs et les faire errer sur une fausse piste. Par ailleurs, le fait qu'elle veuille éliminer tous les souverains d'un royaume apporte un côté énigmatique et mystique relevant d'un plan de grande envergure. De même, demandez à vos joueurs quelle différence il y a entre un garde qui recherche les PJ et une armée qui poursuit les PJ ?

D'autre part, si vous utilisez ces tables pour générer des rumeurs d'auberge, des articles de journaux, des nouvelles télévisées, des informations d'indics, des bruits de salon, il est intéressant de décider si ceux-ci sont vrais ou faux. (Définissez trois degrés de véracité : exact, partiellement exact, faux ; ou laissez faire le hasard en jetant 1d6). Pourquoi ? Un exemple ! Dans un univers cyberpunk, les personnages, sur les traces d'un solo, enquêtent dans un holobar : ils sont à court de piste et viennent y glaner des rumeurs qui pourraient les remettre sur le bon chemin. Ainsi, vous créez (faites-le à l'avance) trois ou quatre rumeurs afin de relancer l'histoire. Une est vraie : le solo était dans ce bar la nuit précédente (c'est l'information que cherchaient les PJ). Une est fausse : il a pris une chambre dans l'hôtel en face dans la rue (lorsque les PJ s'apercevront de l'erreur, ils auront tout intérêt à se rappeler qui leur a donné l'information et à se demander pourquoi il a menti : était-il de mèche avec le solo ?). Une est partiellement exacte : le solo est membre d'une organisation de yakusas « sponsorisée » par un gros industriel. En réalité, si le solo est bien un yakusa, il est indépendant depuis peu et, lorsque les PJ iront demander des comptes à l'industriel, les choses risquent de se compliquer…

A vous de jouer !

Il est temps de vous laisser en tête à tête avec vos jolis dés et votre imagination fertile. En effet, ce système simpliste de « génération d'inspiration » peut être compliqué à loisir : utilisation des adjectifs pour modifier les caractéristiques des personnages (qui peuvent être géants, vieux, démoniaques, possédés…) ou des lieux (qui peuvent être anciens, légendaires, en ruine…) ; tirages plus élaborés : un tirage sur la table des personnages, puis sur la table des interactions, puis de nouveau dans les personnages et enfin dans les lieux (exemple : un androïde poursuit un charcudoc à bord d'un spatiocargo), etc. N'hésitez pas à créer vos propres tables, adaptées à votre univers, à vos joueurs et à votre façon de jouer. Ainsi, nous espérons que ces tables feront partie de l'indispensable trousse S.A.M.U (Survie et Assistance du Maître d'Univers ludiques) aux côtés des inévitables PNJ antigrosbill, des pièges et catastrophes anti-coup-de-barre-de-il-est-cinq-heures-du-mat ou autres précautions de votre cru.

Avec son complice Pat Bousquet, Chris Debien est l'auteur des campagnes Le réseau divin *et* Les chroniques du ChaOs *publiées dans* Casus Belli. *Ils ont également animé la rubrique Gwô et Millord, et ont été scénaristes de la BD* Boris Dumôdi.

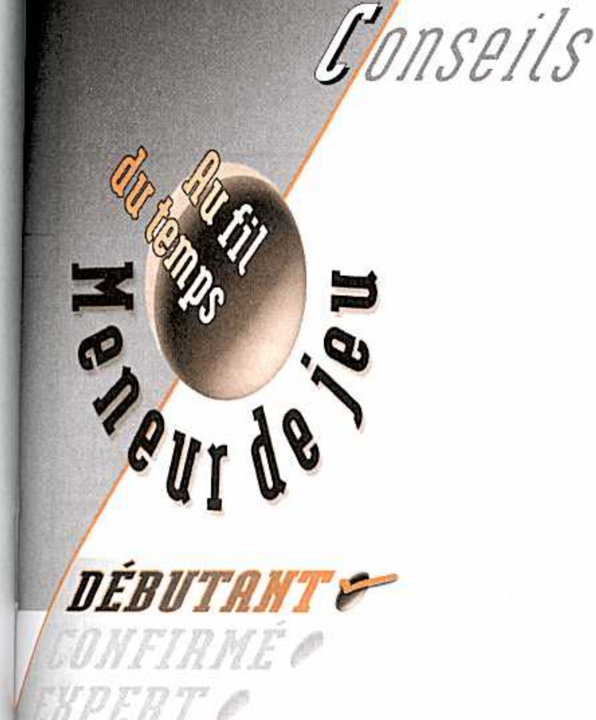
Interactions

2d10	Interactions entre personnages
2	Cherche à nuire
3	Demande de l'aide
4	Recherche / poursuit
5	Veut tuer / détruire
6	Veut soudoyer / séduire
7	Veut (se faire) engager
8	Se fait passer pour
9	Trouve / rencontre
10	Interroge / torture
11	S'allie / conspire avec
	Interactions personnages / lieux
12	Veut partir / s'évader de
13	Veut cambrioler / profaner
14	Veut visiter / s'introduire dans
15	Veut acheter / se saisir de
16	Veut construire / installer
17	Découvre
18	Veut vendre / se débarrasser de
19	Veut attaquer / détruire
20	Se cacher / errer dans

Lieux

2d10	Méd-Fan*	Début XXe siècle	Contemporain	Cyberpunk	Post-apo**	Space opera
2	Un cachot	Un bagne	Une prison	Un pénitencier	Une prison	Un bagne
3	Un palais	Un palace	Un grand hôtel	Un motel	Un campement	Un satellite d'accueil
4	Une ville	Une capitale	Une métropole	Une mégapole	Un ghetto	Une base spatiale
5	Une officine	Un laboratoire	Un laboratoire	Une banque d'organes	Un labo miteux	Un laboratoire
6	Une forêt	Une fête foraine	Un parc d'attractions	Un terrain vague	Une autoroute	Une planète
7	Un hospice	Un hôpital	Un hôpital	Un asile psychiatrique	Un dispensaire	Un vaisseau-hôpital
8	Un temple	Une église	Une secte	Une néocathédrale	Des ruines	Un vaisseau fantôme
9	Une maison close	Un tripot	Un casino	Une salle de jeu	Une arène	Un astéroïde du jeu
10	Une nef	Un dirigeable	Un paquebot	Un spatiocargo	Un convoi	Une barge à voile
11	Une taverne	Un cabaret	Une boîte de nuit	Un club	Un oasis	Un spatiobar
12	Un sanctuaire	Un cimetière	Une morgue	Un crématorium	Un cimetière	Un cryosanctorium
13	Des oubliettes	Des catacombes	Des égouts	Des égouts	Un bunker	Un sanctuaire E.T.
14	La salle du trône	Un théâtre	Un cinéma	Un holociné	Un ancien cinéma	Un conseil galactique
15	Une échoppe	Une armurerie	Un supermarché	Un souk	Un bazar	Un marché E.T.
16	Une mine	Une fabrique	Une centrale nucléaire	Une usine	Un hangar	Une station minière
17	Un antre de dragon	Un zoo	Un grand monument	La Matrice	Une salle d'archives	Un astre inconnu
18	Un port	Un port	Un aéroport	Un astroport	Le métro	Un spatioport
19	Une province	Une colonie	Une base militaire	Un Q.G.corporatiste	Une zone irradiée	Une lune artificielle
20	Un scriptorium	Une bibliothèque	Une médiathèque	Un central informatique	L'antre d'un érudit	Un champ d'astéroïdes

* Médiéval-fantastique ** Post-apocalyptique



DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Jouer en campagne

par Pierre Lejoyeux







Attention, pas de malentendus ! Il ne s'agit ici ni de pique-nique, de qualité de pain ou d'élections, mais d'une autre façon de concevoir l'aventure. Nous allons tout d'abord définir ce qu'est une campagne de jeu de rôle, puis passer aux travaux pratiques.

Qu'est-ce qu'une campagne ?

Les scénarios que l'on joue habituellement, ceux proposés dans *Casus* par exemple, ont un début et une fin. Une fois terminés, les personnages regagnent leur classeur ou leur pochette. Là, ils attendent sagement que leur joueur les invoque pour une autre aventure qui se passera peut-être à l'autre bout du monde ou avec des compagnons différents. Dans une campagne, les choses sont différentes.

Sauf « accident », les PJ sont les mêmes d'un scénario à l'autre. Pas question de tirer au flanc ou d'aller voir « ailleurs » le temps d'une aventure. Quand on est dans une campagne, on y reste.

C'est déjà beaucoup, mais cela ne suffit pas pour faire une campagne.

Il faut également que les scénarios que jouent les personnages soient liés entre eux, qu'ils aillent crescendo et qu'il y ait aussi un début et une fin. Les aventures peuvent se suivre comme les épisodes d'un feuilleton. Le scénario actuel est alors toujours la suite du précédent (sauf pour le premier, normal puisque c'est le premier). Les aventures peuvent aussi se dérouler dans le même pays (par exemple Paorn ou les Royaumes oubliés). Dans ce cas, le lien est géographique. Si une aventure se termine sur la place d'un village, la suivante y commencera. C'est strict, mais c'est comme ça.

On en prend pour longtemps !

Une campagne dure forcément longtemps. Elle est composée au minimum de trois scénarios (un début, un milieu et une fin) et donc nécessite au minimum trois séances de jeu. D'autres campagnes – celles « faites maison » le plus souvent – sont bien plus longues et s'étalent généralement sur plus de dix séances, certaines même durent des années. Il n'y a pas de règles en la matière. C'est selon les désirs du meneur de jeu et des joueurs.

Comment estimer la durée d'une campagne ? Difficile. On ne peut pas se fier à sa taille. Le nombre de pages n'a en effet rien à voir avec la durée de jeu. Un scénario court de *Casus* (4 pages) peut parfois être plus long à jouer qu'un gros pavé d'une centaine de pages (par exemple, dans un *Appel de Cthulhu*, la phrase « ils vont à Venise » a nécessité trois séances de jeu). Sur ce point









donc, il n'y a qu'une méthode : lire la campagne de A à Z. Ce n'est qu'après qu'un meneur de jeu peut estimer sa durée, en fonction de sa propre expérience du jeu et de la façon de jouer de ses joueurs.
C'est important, car durant ce temps les personnages sont « bloqués ». Ils ne peuvent ni aller faire un petit tour à une autre table de jeu, ni laisser leur place le temps d'un scénario. Si, par exemple, un joueur choisit d'incarner un guerrier, il le restera durant toute la campagne. Bref, il en prend pour longtemps...

Le pour...

Dans une campagne, les PJ deviennent des personnages à part entière et non des pions que l'on sort de la naphtaline suivant les besoins : un jour « le guerrier qui fait mal », un autre le « magicien aux douze bagues ». En effet, du fait de la durée de jeu, les joueurs peuvent approfondir leur rôle et travailler la personnalité de leur alter ego. De plus, le PJ acquiert une véritable histoire parce que les aventures sont liées les unes aux autres. Il n'est pas celui qui aura « fait » tel et tel scénario, mais celui qui, avec ses compagnons, aura finalement apporté à temps le message au roi, après avoir défait les pirates, survécu à un naufrage, traversé le désert de la mort, vaincu le dragon des montagnes Noires et survolé à dos d'oiseau-roc les marais infernaux ; ceux que le bourgmestre accueille par : « Ah, c'est donc vous ! » Pas pareil...
Pour un meneur de jeu, les campagnes permettent de donner libre cours à son imagination et son goût de l'improvisation. A partir d'une base (campagne ou scénario du commerce, notes personnelles), il peut développer, rajouter, remplir à sa guise, bref il peut créer son petit univers et surtout le faire vivre. La durée lui donne la possibilité d'approfondir l'histoire, de développer une ambiance, de coller ça et là des aventures secondaires, de semer des indices qui ne serviront que dans un prochain épisode, de donner une véritable personnalité à un PNJ.

... et le contre

En tant que joueur, si vous aimez changer souvent de jeu et de personnage, passez d'un univers à l'autre et d'une personnalité à l'autre, alors vous n'apprécierez pas de jouer en campagne. Vous vous sentirez vite brimé, voire étouffé par un personnage et une histoire dont vous ne pouvez pas vous défaire.
Même combat pour les meneurs de jeu qui aiment la variété et les coups ponctuels genre *Cyberpunk* une semaine, *Hystoire de fou* la suivante, puis *AD&D* pour voir comment c'était « dans le temps ». Donc si vous aimez la découverte, les essais, les « expériences ludiques », si vous êtes vite blasé, si l'imagination n'est pas votre fort, ou si tout simplement le temps vous manque, ne vous lancez pas dans une campagne.

Les deux types de campagne

Comme ce titre l'indique, il existe deux types de campagne, comme il existe deux types de scénario : les linéaires et les ouvertes. Le principe est le même, sauf que dans le cas des campagnes, la différence se fait nettement plus sentir du fait de la durée de l'aventure.
● **Campagne linéaire.** Dans ce cas, le déroulement de l'aventure est rigide. Cela ressemble à une voie ferrée sans aiguillage. Primo : pour avancer, il faut suivre les rails. Secundo : on ne peut pas sortir des rails. Tout ou presque est prévu, et les personnages n'ont finalement que très peu de liberté de manœuvre. Conséquence directe : dans une aventure linéaire, le monde est au service de l'aventure. Il est alors plus un décor qu'autre chose, le détailler complètement ne sert à rien puisque les personnages n'ont aucune raison d'aller là où il n'est pas prévu qu'ils aillent, leur route étant toute tracée.
L'aventure linéaire est le cas le plus répandu dans les suppléments du commerce parce que c'est plus simple à écrire (il s'agit en fait d'un gros scénario) et plus facile à gérer pour le meneur de jeu. Tout étant théoriquement prévu, son art consiste alors à faire oublier aux joueurs cette rigidité (en mettant par exemple des choix aux effets limités à l'intérieur des épisodes).
● **Campagne ouverte.** C'est exactement le contraire d'une campagne linéaire : ici l'aventure est au service du monde. Le monde est décrit entièrement. Il n'y a pas de voies toute tracées, mais plutôt des milliers de chemins qui s'entrecroisent. Plusieurs routes différentes mènent au bout de l'aventure, et souvent plusieurs aventures sont possibles.
Les personnages vivent vraiment. Ils sont libres d'aller et venir à leur guise, de visiter tel lieu, de rencontrer telle personne, de s'arrêter un temps dans telle ville, de lier amitié avec tel ou tel PNJ. Et finalement de s'intégrer au monde. Dans un certain sens, les PJ sont même peut-être trop libres, et un joueur débutant peut se trouver « perdu » sans « rail » à suivre.
A l'heure actuelle, la campagne ouverte est ce qu'il y a de plus proche de la réalité virtuelle. Sa réussite tient toute entière entre les mains du meneur de jeu. Il doit parfaitement connaître le monde et être capable de faire partager sa vision aux joueurs. Il doit aussi être capable d'improviser et même d'inventer si les PJ s'aventurent au-delà du cadre décrit. Ce n'est pas facile, mais c'est dans ce genre de campagne qu'un MJ acquiert vraiment ses galons... Et que le jeu de rôle prend toute sa dimension.

Campagne cherche joueurs et personnages pour plaisir partagé

● **Les joueurs.** Pour jouer une campagne, il faut des joueurs « sérieux », car si les personnages en prennent pour longtemps, eux aussi ! Un bon joueur de campagne est d'abord assidu. Si toutes les deux séances, il manque la moitié des participants pour cause de week-end à la mer ou de petite amie, autant mettre tout de suite la clef sous la porte. Un bon joueur de campagne doit aussi être constant. En entrant dans une campagne, il signe une sorte de contrat avec le meneur de jeu. Il s'engage à aller jusqu'au bout. Si au milieu de la campagne, le joueur « déserte » parce qu'un nouveau jeu est sorti ou pour quelque autre raison futile, il rompt son engagement. Ce n'est pas sympa pour le meneur de jeu qui s'est investi dans un gros boulot. Ce n'est pas sympa pour les autres joueurs qui, eux, ont joué le jeu. D'autant plus qu'en partant, il peut priver le groupe d'un personnage indispensable à l'histoire. Toutefois, ce départ peut avoir été prévu et signalé à l'avance au MJ, qui peut alors l'avoir intégré dans son scénario (le personnage en question meurt, ou trahit le groupe et devient un PNJ géré par le MJ).
● **Les personnages.** Dans une campagne, les PJ doivent former un groupe uni et complémentaire. Ils doivent pouvoir compter les uns sur les autres et être capables de se sortir de toutes les

situations. Pour cela, il vaut mieux que le groupe soit constitué en présence de tous, afin de pouvoir gérer au mieux les conflits entre PJ (races, caractères, alignements...). Si ces conflits sont tolérables durant une séance ou deux, ils peuvent, sur une plus longue durée, mener à l'éclatement du groupe et faire avorter la campagne. Je ne dis pas qu'il faut à tout prix éviter les conflits, car ils sont souvent matière à de très bons jeux de rôle. Je souligne simplement que les joueurs qui choisissent d'avoir des PJ en conflit avec d'autres doivent éviter de mettre l'aventure en péril. Un Nain et un Elfe peuvent très bien se détester mais tout de même s'entraider, avec répugnance certes, mais s'aider tout de même. Cela parce qu'ils poursuivent un même but ou qu'ils sont liés par tel ou tel serment...

Le test de la ville

Mener une campagne requiert une expérience du jeu de rôle, même petite. Pour savoir si vous en êtes capable, faites le « test de la ville ». Prenez les joueurs de votre future campagne et lâchez leurs personnages dans une ville (de votre cru, ou une déjà existante). Si vous arrivez à gérer leurs différentes actions, à mener de front plusieurs PNJ, à improviser au besoin sans que cela se voit trop, bref si vous arrivez à vous en tirer, alors vous pouvez vous lancer dans une campagne. En revanche, si la ville vous file le tract, si vous ne vous sentez pas encore assez assuré pour sortir des couloirs des donjons et des sentiers de forêt, alors n'essayez pas. Vous risquez d'aller droit au massacre. « L'homme sage est celui qui connaît ses limites », ont dit Confucius et l'inspecteur Harry...

• **SOS Intérim**. En cas de perte de personnage ou de joueur, il peut être indispensable d'intégrer à l'équipe un nouveau venu. C'est toujours délicat, car les autres personnages ont du vécu en commun et forment donc un groupe soudé. De plus, ils sont intégrés à l'histoire par des relations avec des PNJ, une quête à réaliser, une mission à remplir. Le nouveau venu risque d'arriver comme un cheveu sur la soupe et d'être considéré comme un personnage de seconde zone, une sorte de suivant sacrifiable à volonté. Un tel personnage devra faire ses preuves pour être accepté comme membre à part entière, ou alors posséder un savoir-faire ou des compétences dont le groupe a besoin. Le meneur de jeu peut également fournir au nouveau venu un background le liant à l'histoire ou des informations que les personnages recherchent.

Dans tous les cas, il ne faut pas abuser du SOS Intérim parce que les personnages restent le point central de la campagne. S'ils changent trop souvent, l'ensemble perd de sa profondeur et de son intérêt.

Quelques conseils

Une campagne ne se gère pas tout à fait de la même façon qu'un scénario classique, du fait de sa taille et de sa durée. Les différences tiennent pour la plupart dans la gestion entre les séances. Voici les principaux points à ne pas négliger :

• **Chronologie de l'aventure**. Dans une campagne, il est impératif de tenir à jour une chronologie car des actions entreprises ou déclenchées lors d'une séance (un voyage, l'envoi d'un message au royaume voisin, la réalisation d'un objet magique, la constitution d'une armée...) peuvent très bien n'aboutir que plusieurs séances plus tard, quand tout le monde (même parfois le MJ lui-même !) aura oublié. Le mieux est de se faire une sorte de petit calendrier sur lequel on note les événements importants.

• **Résumé des épisodes**. Dans le même esprit, pensez à faire un résumé, même bref, de chaque séance. Cela permet de ne rien oublier d'important et de se rafraîchir la mémoire de séance en séance. C'est très utile, car les joueurs ont une fâcheuse tendance à se reposer sur le meneur de jeu pour ce qui est des souvenirs de leurs personnages !

• **Feuilles de perso en double**. Gardez toujours un double des feuilles de personnage des PJ, cela pour deux raisons. Tout d'abord, pour qu'un PJ puisse être joué même si son joueur est absent. Ensuite et surtout, pour que vous connaissiez à fond les personnages et que vous puissiez leur concocter de temps en temps des situations ou des rencontres « sur mesure ». Cela ne peut que plaire aux joueurs dont les PJ sont ainsi « valorisés », et permettre d'intégrer plus profondément les personnages à l'aventure et au monde.

Travaux pratiques

Gérer une campagne n'est pas une mince affaire, mais quand vous serez rodé (pour vous faire la main, essayez les scénarios Grands Écrans de *Casus*), vous voudrez peut-être passer à l'étape suivante : créer votre propre campagne. Avant de vous lancer dans cette autre grande aventure, testez votre détermination. Grâce au petit questionnaire ci-dessous, voyons si vous avez l'étoffe d'un grand créateur. Cochez les cases qui vous correspondent :

- ☐ Vous adorez le jeu choisi pour la campagne
- ☐ Vous aimez improviser
- ☐ Vous avez beaucoup d'imagination
- ☐ Vous avez une bonne expérience de meneur de jeu
- ☐ Ça vous branche un max...

Résultats

0 case : Laissez tomber, ce n'est pas pour vous...

1 ou 2 cases : Vous n'êtes pas tout à fait prêt à vous lancer. Il vous manque un petit quelque chose: de l'expérience, un brin d'imagination ou un peu plus de motivation. Courage, ça viendra...

3 ou 4 cases : Vous êtes tout à fait capable de le faire même si vous manquez d'un peu d'assurance. Alors qu'attendez-vous ? Lancez-vous !

5 cases : Assurément, vous n'aurez aucun mal à y arriver. Vous aurez peut-être même du mal à vous arrêter ! Avec vous, c'est parti pour la saga !

Bricolage, adaptation ou tout tout seul...

Bon ! Vous êtes prêt ? On y va. Première question : quel type de campagne voulez-vous mettre en place : linéaire ou ouverte ? Seconde question : comment procéder ? Pour la création proprement dite, il y a grosso modo trois façons de faire, plus ou moins longues et difficiles. De la plus simple à la plus compliquée, ce sont : le bricolage de scénarios existants, l'adaptation de films/romans/BD, l'invention pure.

Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de faire toute votre campagne sur le même modèle. Il est possible d'utiliser deux de ces méthodes, voire les trois, pour une même campagne. Si je les distingue, c'est pour gagner en clarté.

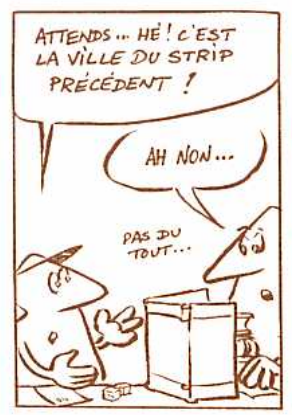
Le bricolage

C'est la plus simple et la plus rapide des méthodes. Choisissez un jeu et rassemblez un maximum de scénarios qui lui sont consacrés. Lisez-les et voyez ce que vous pouvez faire avec. Le but du jeu est d'arriver à en mettre plusieurs bout à bout pour former une grande histoire, donc une campagne. L'important est de trouver, voire d'inventer, des liens entre les scénarios, que ce soit au niveau de l'histoire, des PNJ principaux ou tout simplement de la géographie. Si par exemple, vous avez trois histoires dont le but est de retrouver un objet, vous pouvez considérer que ces objets sont en fait les trois parties d'un seul et même objet, ce qui fait le lien entre les scénarios. Si plusieurs histoires mettent en scène un grand méchant, rien ne vous empêche de fondre tous les grands méchants en un seul. Les PJ auront donc à combattre le même adversaire d'aventure en aventure jusqu'à l'affrontement final. Le lien peut également être géographique, dans ce cas, arrangez-vous pour que les aventures se déroulent dans la même région ou la même ville, ou reliez entre elles les cartes des scénarios.

Plus il y aura de liens entre les scénarios, plus la campagne sera réussie...

1, je m'inspire... 2, j'adapte...

Vous avez adoré tel roman ou telle BD ou encore le dernier film que vous avez vu. Vous avez des images plein la tête et vous voulez l'adapter en jeu de rôle. La première chose à faire est de s'assurer qu'aucun de vos joueurs ne connaisse l'histoire ! Si l'un d'eux a vu ou lu la même chose que vous, inutile de poursuivre... La seconde chose à faire est de trouver le jeu qui convient le mieux à la fois à l'ambiance de la campagne, à vos joueurs et à vous-même. Prenez des valeurs sûres (*AD&D* pour le médiéval, *L'appel de Cthulhu* pour la période 1920, *Star Wars* pour la





SF) ou un jeu aux règles universelles (*BaSIC*, *Simulacres*, *Gurps*). Cela fait, il ne vous reste plus qu'à transformer les héros de l'histoire en PNJ, avec leurs caractéristiques, faire des cartes ou des plans et pondre les scénarios. Il suffit de lire ou de regarder votre source d'inspiration et de prendre des notes...

La totale

Là c'est tout tout seul ! Vous n'avez pas besoin d'aller puiser l'inspiration ailleurs, votre tête fourmille d'histoires, de personnages et de mondes. Votre seul problème est de choisir entre toutes les idées qui se bousculent.
Dans ce cas, ne cherchez surtout pas à caser toutes vos idées dans une même campagne. Ce serait du gâchis et cela a toutes les chances de faire « fouillis ». Choisissez une idée, un monde, un grand méchant, et approfondissez-les. N'hésitez pas à aller jusqu'au bout de ces idées, construisez autour d'elles : des suivants pour le grand méchant, une cosmogonie pour le monde, etc. Vos joueurs ne seront que plus heureux d'envoyer leurs personnages dans une aventure qu'ils sentent aussi construite et bien ficelée qu'un scénario du commerce.

Les éléments d'une campagne

Une campagne bien construite se divise en plusieurs éléments qui ont tous leur importance : le thème général, le synopsis, l'ouverture, la chronologie, le monde et les scénarios. En vous obligeant à tous les créer, vous mettez toutes les chances de votre côté pour réaliser une bonne campagne.

Le thème principal

C'est le but premier de la campagne, comme par exemple empêcher le monde d'être détruit par une catastrophe, trouver tel objet ou voyager d'un point A à un point B. Cela tient en deux lignes ou à peine plus. C'est le plus simple à faire...
Il existe de grands thèmes de campagne sur lesquels on peut faire une infinité de variations. En voici les principaux, que l'on peut bien sûr mélanger :

- **La grande quête.** Ce peut être reconstituer/retrouver un objet ultrapuissant, sauver le monde, déjouer un complot, accomplir une mission d'importance, ou reconquérir un royaume d'où l'on a été chassé.
- **Le PNJ central.** Dans certaines campagnes, l'histoire tourne autour d'un PNJ. Ce peut être un grand méchant qui s'oppose aux PJ, l'héritier d'un trône que les PJ doivent retrouver et protéger, ou une personnalité (ambassadeur, riche marchand) que les PJ escortent.
- **Voyage et exploration.** Le thème d'une campagne peut être avant tout la découverte d'un monde. Les PJ partent d'un bout de la carte et doivent aller à l'autre bout, en vivant au passage diverses aventures et en rencontrant de nombreux PNJ.
- **Vie quotidienne.** Ce dernier thème est un peu plus « intellectuel ». Ici, l'aventure devient secondaire. L'important est de faire vivre aux PJ les moindres coutumes du monde. Ce n'est possible qu'avec des mondes très élaborés comme Glorantha (le monde de *RuneQuest*) ou historiques comme le Japon médiéval ou le Western. Dans tous les cas, il faut une solide documentation.

Le synopsis

C'est le résumé de la campagne. En quelques lignes, voire une page ou deux, vous détaillez les étapes importantes de l'histoire du début jusqu'à la fin. L'intérêt du synopsis est qu'il donne une vision d'ensemble de l'histoire et qu'il clarifie les idées. Ce n'est pas si facile à faire qu'il y paraît. Efforcez-vous tout de même de le faire, soit avant, soit après avoir écrit les scénarios. Cela permet de prendre du recul par rapport à votre œuvre, de repérer les problèmes et de les résoudre, et souvent de trouver de nouvelles idées qui enrichissent la campagne. On peut s'en passer, mais c'est prendre le risque de tomber, en cours de jeu, sur un hiatus ou une incohérence...

L'ouverture

L'ouverture est un scénario court qui marque le début de la campagne. Dans cette mini aventure, vous présentez le thème et le monde. Elle doit être un condensé de l'ambiance de la campagne, une sorte de bande-annonce. Dans l'esprit, c'est le pilote d'une série, comme le premier épisode des *Envahisseurs* où David Vincent découvre que les envahisseurs sont là et qu'ils ont pris forme humaine...
Ce petit scénario a une autre fonction : tester la motivation des joueurs. C'est avec l'ouverture que vous leur « vendez » la campagne. S'ils sont enthousiastes, c'est tout bon, vous pouvez envoyer la suite ! S'ils sont dubitatifs, réfléchissez avant de continuer, ils risquent de vous lâcher avant la fin...
Un scénario isolé peut se révéler après coup l'ouverture d'une campagne. Ce peut être l'ambiance et le monde qui ont plu, un grand méchant qui s'est échappé, ou encore une histoire ratée par les PJ. Dans tous les cas, les joueurs veulent aller plus loin. Au MJ de savoir s'il est prêt à retrousser ses manches.

La chronologie

La chronologie (voir également *Carnet de bord d'une campagne* pp. 64-66) regroupe tous les événements importants de la campagne avec leur date, et l'heure si c'est important. Je sais, ce genre de truc n'est pas drôle à faire. Mais si on peut s'en passer dans un scénario isolé, c'est très vivement conseillé dans ce cadre, pour éviter le plantage.
Pour la réaliser, aidez-vous du modèle simplifié de fiche ci-contre (il en existe une version plus complète p. 66). Notez dans la colonne « Jour/heure » la date de chaque événement. N'oubliez pas de laisser au moins une ligne vierge par jour (ou heure si l'action est rapide). Puis, dans l'ordre chronologique, indiquez dans la colonne « Événements prévus » tout ce qui est prévu dans la campagne ainsi que l'endroit où cela se déroule : une fête, une tentative d'assassinat, un couronnement, l'arrivée en ville de tel PNJ, etc. Dans les colonnes suivantes (« Actions des PJ » et « Actions des PNJ »), notez ce que font les personnages en cours de jeu. Par exemple, si les PJ voyagent d'une ville à l'autre, indiquez le début et la fin du voyage sur la ligne correspondante (*exemple* : jour 2 début du voyage, jour 4 fin du voyage). Ainsi, d'un seul coup d'œil, vous pouvez savoir quels événements les PJ vont « rater ». De même pour les PNJ si eux aussi voyagent ou décident de modifier leurs plans initiaux.
Une telle fiche sert à la fois de pense-bête et de résumé. Rien ne vous empêche d'ailleurs de prendre plusieurs lignes par événement ou action pour donner quelques détails.

Le monde

Plus la campagne est ouverte, plus le monde prend de l'importance et doit être décrit en dehors des scénarios prévus. Mais inutile de

vous lancer dans une encyclopédie en douze volumes ! Le plus important est de détailler les endroits où les PJ vont sûrement se rendre (la capitale, le donjon) et de savoir dans quel esprit ou dans quelle ambiance jouer les autres parties du monde (par exemple, telle forêt est hostile, ce qui implique des rencontres régulières avec divers monstres).

Voici les principaux points auxquels vous devez vous attacher :

• **Les PNJ**. Les PNJ principaux (comme un grand méchant) doivent être détaillés aussi bien, voire mieux, qu'un PJ. En effet, ils vont être utilisés tout au long de la campagne. Soyez particulièrement attentif à leur donner une psychologie, et à noter des indications de roleplaying comme « grande gueule mais assez lâche », « il se met souvent en colère », « il est sans pitié », etc. Pour que vous conserviez la même interprétation du personnage du début jusqu'à la fin.

En revanche, les PNJ secondaires, ceux auxquels on fait appel de temps à autre (les aubergistes, les gardes, etc.) n'ont pas besoin d'être aussi détaillés. Pour eux, il suffit de donner un profil général ne contenant que les caractéristiques qui « servent ». Il est important de donner un nom aux PNJ, sinon le fait de rencontrer un PNJ nommé parmi d'autres anonymes indique trop aux joueurs que c'est celui-là qui est important. D'autre part, montrer qu'un PNJ n'a pas de nom déprécie toujours la scène que l'on joue. Astuce : déformer des noms réels (BD, roman, vedettes...).

• **Les villes**. Quand on débute, la tentation est grande de créer des villes entières, rue par rue, maison par maison, commerçant par commerçant. C'est un boulot immense qui est souvent mal récompensé dans les faits. Il est préférable de ne détailler que les endroits importants comme le château ou l'auberge (prévoir un estaminet type, un artisan type, à replacer avec des variantes). Pour le reste, indiquez simplement une ambiance générale comme « tel quartier est un coupe-gorge, tel autre est plutôt riche, tel autre est à l'abandon », et laissez votre imagination faire le reste lorsque vous devrez improviser.

• **Les événements aléatoires**. C'est la cerise sur le gâteau. Si vous avez le temps ou l'envie, vous pouvez concocter une ou plusieurs tables d'événements aléatoires (inspirez-vous de celles présentées dans *Générateur d'idées* pp. 57-58) pour meubler les temps morts : une pour les villes, une autre par région principale. Chaque événement est en soit un petit scénario qui peut vous aider à improviser. Inutile de faire des tables monstrueuses ! Une dizaine d'événements par table est bien suffisant.

Les scénarios

Bon, là évidemment, on ne peut pas y couper. C'est même pour ça qu'on est là ! Quelle que soit la méthode utilisée (voir *Bricolage...*), il y a deux règles simples à respecter pour réaliser un bon scénario de campagne : le crescendo et la continuité...

Entre deux scénarios qui se suivent il doit y avoir un crescendo, une progression dramatique, soit dans l'histoire, soit dans la difficulté. Il faut absolument y veiller sous peine de casser l'ambiance. Si vous faites combattre des hordes de monstres à vos PJ dans un scénario, puis que dans le suivant, vous ne leur donnez que trois rats et deux vers de terre, ils vont s'ennuyer ! L'ambiance d'une campagne est comme un soufflé, si elle retombe c'est fichu...

La seconde règle à respecter est la continuité d'un scénario à l'autre. Même s'il s'agit d'aventures différentes, les PJ doivent avoir l'impression d'être dans la même histoire. Pour y arriver, il suffit de glisser dans les scénarios d'avant ou d'après des éléments du scénario en cours. Par exemple : faire rencontrer aux PJ, un ou deux scénarios avant, le marchand qui va les embaucher ; faire attaquer les PJ par des monstres rescapés d'un combat d'un scénario précédent ; glisser régulièrement des rencontres de scénario en scénario (un marchand ambulant, un voyageur, etc.) genre « tiens, que devenez-vous depuis la dernière fois ! » qui n'ont d'autre but que de lier l'ensemble de l'histoire.

Question d'organisation

Pour être sûr de ne rien oublier, rassemblez toutes vos notes et plans dans un classeur avec des intercalaires entre chaque scénario. Conservez-y aussi les doubles des personnages de vos joueurs au cas où l'un d'eux serait absent ou aurait oublié sa feuille.

Ayez toujours quelques feuilles blanches à portée de main pour noter vos improvisations : tel personnage rencontré, telle échoppe où les PJ ont commandé quelque chose, telle inimitié qu'ils se sont attirés et qui risque de se transformer en guet-apens le soir suivant, etc. Car si vous pouvez oublier, il y aura toujours un joueur qui s'en souviendra...

Un dernier conseil

Pour vos premières armes en tant que concepteur de campagne, ne cherchez pas l'exploit. Faites simple, très simple : trois scénarios linéaires « bricolés », par exemple. Il s'agit tout d'abord de vous mettre en jambes.

Puis, quand vous vous sentirez capable, laissez plus d'autonomie à vos joueurs, osez l'improvisation, rajoutez en cours de partie des aventures secondaires ; jouez en roleplaying ce qui d'habitude était seulement géré, comme les achats en ville, les nuits à l'auberge, les soins dans les temples, le recrutement de suivants, etc.

Et, fort de toute cette expérience, mettez sur pied votre propre campagne à vous perso, avec tout plein de scénarios, un monde titanesque, des villes immenses, un casting digne d'Hollywood...

Mais si vous êtes déjà un expert dans ce domaine, allez lire plus loin les articles *Construire une campagne autour des personnages p. 74-75* et *Bâtisseurs de campagne p 77 à 82*.

Fiche de chronologie

Jour/heure	Événements prévus	Actions des PJ	Actions des PNJ
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....

Grand rôliste devant l'Éternel, scientifique de formation, collaborateur infatigable de Casus Belli, *Pierre Lejoyeux a participé aux tests et à l'élaboration de plusieurs jeux dont* Mega, Rêve de Dragon *ou* Hystoire de fou.



Carnet de bord d'une campagne

par Tristan Lhomme

DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT



Vous avez décidé de faire jouer une campagne ? Excellente idée, mais comme vous allez le découvrir, tenir le choc pendant six mois, un an ou plus est un exercice délicat. Certaines situations, par exemple la défection d'une partie des joueurs, sont impossibles à prévoir, mais il y a des domaines pour lesquels il est facile de préparer le terrain.

Penser en amont...

Que vous vous prépariez à faire jouer une campagne du commerce ou que vous ayez écrit la vôtre, vous avez de toute façon du travail devant vous. Il va falloir la lire et la relire pour bien s'en imprégner, penser aux PNJ et à la manière de les incarner, réunir le groupe de joueurs, photocopier ou fabriquer les aides de jeu, rassembler de la documentation sur les endroits que vont traverser vos héros...

Mais cette première étape ne suffit pas. Les personnages vont évoluer dans le temps et dans l'espace, et plus vous les laisserez libres de leurs mouvements, plus vous risquez d'être débordé par des actions imprévues. C'est surtout vrai si vous vous lancez dans une campagne de votre cru ou si vous remettez une histoire du commerce à votre sauce. Soudain, sans prévenir, un brave aubergiste que vous aviez conçu comme un personnage secondaire devient, à force, *le* meilleur contact du groupe... Un objet ramassé au détour d'un couloir devient, onze séances plus tard, d'une importance vitale, et aucun des joueurs ne se rappelle comment il est arrivé entre leurs mains...

Les fiches que vous trouverez (voir p. 66) vous aideront à tenir le choc. Faites-en une par PNJ ou objet important. Quant à la feuille de chronologie, vous pouvez la remplacer par une simple feuille de papier où vous aurez noté « lundi 1er ; mardi 2 ; mercredi 3 ; etc. » L'essentiel est que vous ayez un moyen de gérer l'écoulement du temps. Décider sur le coup que tel trajet prend trois jours fonctionne fort bien pour les scénarios courts, mais lorsque vous avez affaire à un groupe qui se déplace plus ou moins comme il le désire, le calcul des temps de voyage devient vite un cauchemar (encore que vous puissiez vous faciliter la vie en le faisant à l'avance, s'ils vont d'une destination probable A à une destination probable B).

Bien entendu, les fiches proposées sont de simples modèles dont vous pouvez vous inspirer à loisir. N'hésitez pas à les modifier en fonction du contexte de votre campagne. Pour prendre un exemple évident : si l'abominable Klopôrth le Nécromancien a prévu de sacrifier la princesse lors d'une nuit de pleine lune, prenez le temps de noter trois ou quatre pleines lunes sur votre calendrier. (Sur Terre, elles sont espacées de 28 jours ; ailleurs, c'est comme vous voulez...)

Une carte de la région/pays/continent/planète où va se passer l'action est un document indispensable. Et si vous avez un peu de temps, faites-la en deux exemplaires : une pour les joueurs, où figurent juste les grandes villes, les frontières politiques, les reliefs... bref tout ce qu'ils sont censés savoir ; et une pour vous,

où vous reporterez l'emplacement des lieux importants pour l'histoire (en ajoutant éventuellement un renvoi à la page appropriée du scénario).

... sur le moment...

Pendant la partie, prenez des notes ! Prenez-en autant que les joueurs, voire plus qu'eux. Vous connaissez le scénario, c'est entendu, mais on ne sait jamais ce qu'ils vont en faire, et il est impossible de prévoir ce qui va avoir de l'intérêt par la suite. Noter tout de suite qu'ils ont passé la nuit du 12 au 13 à la taverne du *Pirate borgne* ne servira probablement à rien. Mais cela peut aussi éviter d'interminables contestations dans quelques mois, lorsque des gardes, qui les recherchent pour une sombre affaire dont vous ne savez encore rien, exigeront leur alibi pour cette nuit-là.

Bien sûr, il est inutile de *tout* noter, ou de le faire sous forme littéraire. Trois mots griffonnés en marge d'une fiche ou sur une feuille de papier sont presque toujours suffisants. Vous êtes seul juge des informations utiles. Personnellement, je me contente des déplacements, des événements importants du scénario et, de temps à autre, de l'idée particulièrement brillante – ou navrante – de tel ou tel joueur, surtout si elle risque d'avoir des conséquences à la séance suivante. Vous pouvez aussi noter les échecs et les succès critiques, qui deviennent assez facilement des repères temporels pour les joueurs (« Ah oui, tu te rappelles ? Ça s'est passé le jour où ton ranger s'est perdu dans le jardin public ! »).

Si, pris par l'action, vous prenez du retard, profitez des périodes où les joueurs discutent, récapitulent ou essayent d'établir un plan pour vous remettre à jour. Au pire si, victime d'une crise de flemme, vous ne notez rien pendant une séance, vous pourrez toujours demander à l'un des joueurs de vous passer ses notes (voir plus loin). Si vous êtes doté d'une écriture illisible et que vous avez un peu de temps, prenez un quart d'heure après la partie pour vous relire et mémoriser ce que vous avez écrit (les transports en commun sont très pratiques pour ça). Lorsque la pile de fiches et de bouts de papier couverts de gribouillis commence à prendre de la hauteur, il peut être intéressant de les remettre à plat, quitte à recopier les passages les plus désordonnés. Saisir vos notes chez vous et en faire un fichier informatique bien propre est une solution un peu extrême, à réserver aux périodes où vous aurez du temps, aux *grosses* campagnes ou aux distraits chroniques.

Et restez motivé ! L'un des écueils classiques est de prendre beaucoup de notes au début de la campagne, puis de moins en moins, pour ne plus se contenter que d'indications incomplètes au bout de quelques mois (le raisonnement étant « oh la barbe, ça ne m'a jamais servi, alors pourquoi continuer ? »). En général, c'est l'un des premiers indices d'une inquiétante chute de motivation. Arrivé à ce point, il vaut mieux passer la main à quelqu'un d'autre pour quelques séances...

... et en arrière

Très vite, pour peu que vos joueurs ne soient pas des modèles d'organisation, vous allez hériter d'une fonction non prévue au programme, celle de mémoire du groupe.

Qu'une chose soit claire : vous n'êtes pas là pour tenir à jour les feuilles d'équipement de vos petits camarades, ni pour servir de cervelle surnuméraire aux étourneaux qui refusent de prendre des notes parce qu'ils trouvent que c'est indigne d'eux. Avoir la faiblesse d'accepter ce genre de corvée au début de la campagne est un bon moyen de la voir dérailler au bout de dix séances, lorsque vous vous rendrez compte que vous n'êtes pas capable d'assurer une telle charge de travail. Faites comprendre à tout le monde, dès le début de la campagne, qu'ils doivent se prendre en main un minimum.

En revanche, si vous tenez vos fiches à jour, vous pourrez leur fournir des compléments d'information précieux. Vous leur rappellerez en un clin d'œil qu'ils ont rencontré Machin à la taverne du *Pirate borgne* (eux se souvenaient juste que c'était « quelque part en ville »), ou qu'ils ont résolu l'énigme des meurtres sur les docks quatre mois et demi plus tôt (alors qu'ils auraient juré que c'était la veille !).

Faire travailler les autres

Vous ne penserez pas à tout, mais vous avez une précieuse source d'informations à portée de main : les joueurs eux-mêmes. Au minimum, demandez avant le début de chaque séance qu'ils vous rappellent en une ou deux phrases où ils en sont. Cela vous permettra de savoir ce qui leur a paru important, et peut-être de réorienter vos plans pour la soirée en fonction de leurs idées.

Par ailleurs, certains joueurs prennent des notes. Une fois toutes les trois ou quatre séances, demandez-leur de vous en faire une photocopie. Ne l'imposez pas : ils n'ont pas nécessairement envie que vous vous glissiez dans leur tête, mais s'ils acceptent, vous aurez un témoignage de première main sur ce qu'il se passe... ou, plus précisément, sur ce que les joueurs croient qu'il se passe, ce qui est mille fois plus intéressant.

Enfin, si par chance vous avez un joueur qui a du temps et du goût pour l'exercice, demandez-lui de reprendre ses notes et d'en faire un journal, autrement dit de rédiger l'aventure du point de vue de son personnage. La formule du « journal intime » marche bien et n'est pas très compliquée à mettre en place. En contrepartie, accordez-lui un petit « plus », sous la forme de quelques points d'expérience supplémentaires, d'un contact bien informé et gratuit, etc.

Restera à faire un choix épineux : ce journal doit-il être « privé » et ne circuler qu'entre vous et le joueur, ou « public » et consultable (et modifiable) par tous ? Dans le premier cas, vous aurez la vision d'un seul membre du groupe, avec tout ce que cela comporte de risques d'erreurs, d'imprécisions et de jugements plus ou moins biaisés. Dans l'autre, vous aurez un journal de bord plus complet et sans doute plus amusant à lire. En contrepartie, vous risquez de voir certaines parties dégénérer en discussions d'anciens combattants sur le thème « mais non, tu dis n'importe quoi, ça ne s'est pas passé comme ça ». Une fois, c'est tolérable, mais si les symptômes persistent, vous risquez de voir le groupe se désintéresser du présent pour ne plus penser qu'à leur – glorieux – passé. Dans ce cas, laissez tomber le journal de bord et revenez-en à la lecture de leurs notes...

Tristan Lhomme a écrit plus d'une centaine de scénarios de jeux de rôle, entre autres pour Casus, et des grandes campagnes pour Guildes.







Fiche de personnage-non-joueur

Nom :

Fonction :

Description générale :

Habillement / Équipement typique :

Pouvoirs / Capacités :

Rencontré le :

Circonstances :

Conséquences :

Plans et projets :

Relations avec les autres PNJ :

Relations avec les PJ :

Tué par :

Conséquences :

Fiche d'objet

— Pour le joueur —

Nom :

Type d'objet :

Description générale :

Trouvé à :

Circonstances :

Valeur estimée :

Pouvoirs / Capacités :

1
2
3
4
5

Notes :

— Pour le meneur de jeu —

Scénario / Lieu :

Historique :

Valeur réelle :

Pouvoirs / Capacités réels :

1
2
3
4
5

Chronologie

Mois :

Jour :

Autre indication temporelle :

Faits et gestes importants des personnages :

1
2
3
4
5
6

Déplacements :

Personnages-non-joueurs rencontrés :

Objets « trouvés » :

Indices recueillis :

Combats :

Notes :

De longue haleine

Meneur de jeu

DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT



Briser la linéarité des scénarios

par Mehdi Sahmi

Comment ça, ce scénario est linéaire ? Au moins, vous n'avez pas de questions à vous poser. Du début à la fin de l'histoire, le chemin est tout tracé. Vous n'avez qu'à aller de scène en scène directement jusqu'aux points d'expérience sans passer par la case réflexion. Franchement, je ne vois pas de quoi vous vous plaignez ! Vous dites ? C'est frustrant ? Voyons donc...

Mais pourquoi ?

Par définition, un scénario linéaire est un scénario dans lequel les scènes se succèdent logiquement sans que les personnages-joueurs (PJ) aient de prise sur leur enchaînement. Par exemple, dans le scénario de Patrick, Bernard et ses comparses poursuivent une dangereuse secte d'assassins à travers le pays. Les indices découverts dans chaque ville les orientent vers la ville suivante et ainsi de suite jusqu'à la confrontation finale avec le chef de la secte. Il n'existe qu'un seul parcours possible dicté par les indices de Patrick et nos héros doivent le suivre s'ils veulent parvenir au bout de leur aventure.

Le caractère linéaire d'un scénario n'est pas forcément un défaut. C'est même une qualité lorsque le meneur de jeu et/ou les joueurs manquent d'expérience. En effet, un scénario linéaire est plus facile à jouer. D'une part, le cheminement est plus évident pour les joueurs. D'autre part, le meneur de jeu peut mieux contrôler leurs réactions.

Mais dès que les joueurs prennent un peu de bouteille, il leur vient l'envie de vivre des aventures qui ressemblent un peu moins à une succession de scènes, si palpitantes soient-elles, reliées par un seul et unique fil rouge. Soudain, le plaisir de jouer ne va plus sans la sensation de pouvoir se frayer sa propre voie à travers une jungle de possibilités. Quel plaisir pour les joueurs que de pouvoir librement choisir entre plusieurs orientations qu'ils ont eux-mêmes imaginé ! Et quelle satisfaction pour le meneur de jeu de voir ses joueurs rebondir sur ses idées ! Voilà bien le privilège et l'intérêt des jeux de rôle : une liberté d'action reposant sur une réelle interaction entre joueurs et meneur de jeu !

Mais comment ?

Comment faire pour concevoir des scénarios non linéaires ? Tout d'abord, sachez que les scénarios réellement non linéaires, où la liberté est totale, sont rares. Le but est, plus modestement, d'obtenir un scénario qui soit le moins linéaire possible. Bien. Maintenant que nous sommes plus raisonnables, au travail...

Deux techniques permettent de casser l'aspect linéaire d'un scénario. La pre-



Maquillage et camouflage

Si vous disposez déjà d'un scénario intéressant mais désespérément linéaire, que faut-il faire pour masquer ce vilain défaut ?
Soyons réaliste. Repenser intégralement la structure du scénario serait une opération laborieuse, voire impossible. Il n'y a donc qu'une solution : noyer le poisson ! Cette solution s'apparente largement à la technique du scénario composite. Quatre méthodes peuvent permettre de camoufler ce caractère linéaire.

● La première implique d'exploiter au mieux l'historique des PJ. Développez leur vie privée. Rendez celle-ci aussi vivante que possible. Faites que les PJ s'intéressent presque autant à leurs petits soucis personnels (peines de cœur, problèmes familiaux, amis en détresse) qu'à l'aventure principale. Si les joueurs y sont sensibles, jouez à fond la carte du mélodrame.

● La deuxième passe par un développement non linéaire du scénario. Rajoutez des scènes dès que l'occasion s'en présente. Exploitez les moindres zones d'ombre du scénario et voyez si vous pouvez en tirer de nouvelles pistes.

● La troisième consiste à approfondir les personnages-non-joueurs (PNJ) déjà existants. Rendez-les aussi vivants que possible. Développez leur caractère, leurs hobbies et leurs projets. N'hésitez pas à en greffer de nouveaux sur le scénario. Intéressez les PJ à leurs petites histoires. Faites votre possible pour que naissent des sentiments, bons ou mauvais, entre PJ et PNJ.

● La quatrième, enfin, consiste tout bonnement à recourir à la technique du scénario composite (voir ci-contre). Ajoutez à votre intrigue principale une nouvelle aventure sans rapport avec celle-ci. Pour des personnages de *L'appel de Cthulhu*, il peut s'agir d'une nouvelle enquête qui leur tombe dessus sans crier gare. Dans un univers médiéval-fantastique, le seigneur ou l'ami de l'un des PJ leur demande de l'aide. N'hésitez pas à jouer sur l'urgence de la situation pour les impliquer dans l'affaire. Ne les ménagez pas. Pour sauver sa vie, un ami des PJ les a impliqués dans ses petits problèmes. Évidemment, les PJ ne l'apprennent qu'après avoir été attaqués par un assassin lancé à leur poursuite. Prenez garde à ce qu'ils ne se désintéressent pas de l'aventure principale ! Mener simultanément deux aventures de front doit être un nouveau défi pour eux. Mais surtout, ils ressentiront bien moins le caractère linéaire des deux aventures. Enfin, si vous vous sentez de taille, n'hésitez pas à aller jusqu'au bout de la logique du scénario composite ! Intégrez le scénario parallèle dans le cadre de la campagne. Au bout du compte, les PJ finissent par découvrir que leur aventure « parallèle » n'était pas dénuée de liens avec l'intrigue principale. Bien au contraire, elle s'avère être pour eux un autre moyen de mener leur quête à bien.



mière, la plus facile d'accès, joue sur le bluff. Il s'agit de camoufler l'aspect linéaire du scénario en lui ajoutant et en lui superposant d'autres scénarios et événements également linéaires, de sorte que ce caractère soit dissimulé par le nombre et la combinaison de ces éléments. La seconde technique, plus difficile à maîtriser, consiste à concevoir un scénario dont la structure soit réellement non linéaire.

Le scénario « composite »

Cette première technique permet, sans grands efforts, de créer de « faux » scénarios non linéaires. Pourquoi chercher à faire compliqué quand plusieurs scénarios simples combinés font aussi bien l'affaire ? Il est beaucoup plus facile d'avoir plusieurs idées simples et linéaires qu'une idée complexe et non linéaire. Une idée simple est plus facile à maîtriser, voire à improviser. Et puis, la combinaison de ces idées, lorsqu'elle est maîtrisée avec succès, confère une rare sensation de richesse, de liberté et de rythme au scénario.
Le but est donc de créer plusieurs histoires simples dont la combinaison dissimule leur caractère linéaire et constitue le corps du scénario principal. Pour être efficace, cette technique s'organise en neuf étapes.

● **L'idée générale.** Il s'agit tout d'abord de définir un thème représentant l'idée générale de l'histoire (si vous désirez en savoir plus la notion de thème, consultez l'article *Improviser une campagne* p.71). Par exemple, dans un univers médiéval-fantastique, le scénario traite de l'implication des PJ dans la grandeur et/ou la décadence d'un royaume. Dans un jeu contemporain-fantastique, il s'agit du développement d'une secte maléfique dans la ville des PJ.

● **L'ambiance.** Le thème sert également à définir l'ambiance des parties. Cette dernière permet de renforcer l'homogénéité de l'aventure. Elle sert, notamment, à créer un lien supplémentaire entre les divers scénarios qui composent une campagne ou au contraire à les distinguer les uns des autres jusqu'à ce que les PJ réalisent qu'ils sont les branches divergentes d'un tronc commun.

● **Les scénarios.** Dans un deuxième temps, le but est de trouver plusieurs idées de scénarios simples à partir du thème choisi. Dans le jeu médiéval-fantastique, un premier scénario mène les PJ sur la piste du meurtrier d'un conseiller royal tandis que le second les invite à participer à une campagne militaire. Dans le jeu contemporain-fantastique, les PJ sont engagés dans deux directions. D'une part, ils sont amenés à enquêter sur des affaires de corruption qui ébranlent la municipalité un mois avant les élections. D'autre part, ils découvrent que d'étranges individus recrutent les jeunes délinquants de leur quartier en leur versant d'importantes sommes d'argent.

● **Les déclencheurs.** Ceux-ci peuvent être aussi simples que les scénarios vers lesquels ils mènent. En général toutefois, leur multiplicité suffit à dissimuler leur linéarité. Ainsi, les PJ participent à la guerre parce qu'ils font partie des meilleurs chevaliers du roi. Et ils enquêtent sur la mort du conseiller parce que ce dernier était comme un père pour eux. Dans le monde contemporain-fantastique, les PJ enquêtent sur des affaires de corruption parce qu'ils sont des agents du FBI. Par ailleurs, leur attention est attirée par les activités des recruteurs parce qu'ils agissent dans leur quartier. La curiosité naturelle des joueurs fait le reste.

● **Le lien intime.** Évidemment, à chaque fois, les « branches » doivent être liées par l'idée générale du scénario. Ainsi, l'assassin du conseiller n'est autre que le général félon dont la victime avait découvert qu'il se préparait à trahir le roi lors d'une bataille stratégiquement capitale. De même, dans le jeu contemporain-fantastique, les PJ découvrent finalement que la piste de la corruption et celle des recruteurs de

bandes de délinquants les mènent à l'un des candidats à l'élection municipale. Celui-ci s'avère être le leader charismatique d'une secte de dangereux fanatiques. Finalement, cette technique revient à orienter d'office les PJ sur plusieurs pistes en forme de mini-scénarios. Ceux-ci paraissent indépendants jusqu'à ce que les PJ réalisent qu'ils sont intimement liés par une affaire plus importante.

• **La combinaison**. Toute la difficulté consiste ensuite à combiner les scénarios créés à partir de l'idée principale en les animant simultanément ou en les enchaînant les uns à la suite des autres, de sorte que leur caractère linéaire devienne imperceptible. Ainsi, des scénarios linéaires entremêlés composent un scénario global qui n'a apparemment rien de linéaire, puisque les personnages-joueurs ne cessent de passer librement d'une histoire à l'autre. Le nombre idéal de scénarios tourne autour de trois. En tant que meneur de jeu, votre tâche consiste à équilibrer le jeu entre ces « branches ». Un bon moyen est d'alterner les événements qui y sont liés. Si vous n'êtes pas très fort en improvisation, prévoyez une liste d'événements pour chaque mini-scénario. Vous les utiliserez à tour de rôle ou simultanément, selon le rythme que vous voulez donner à l'action, ou plus spécifiquement si le besoin de ramener les PJ vers une affaire en particulier se fait ressentir. Si les PJ se désintéressent trop d'une affaire, une solution consiste à leur envoyer des signaux de plus en plus intenses afin qu'ils comprennent qu'ils seront responsables de graves événements s'ils ne réagissent pas. Ainsi, le tueur sur lequel ils avaient cessé d'enquêter finit par commettre un nouveau meurtre. Au préalable toutefois, il avertit la presse, et donc indirectement les PJ, de ses intentions. Ou alors, le gang dont les PJ s'étaient désintéressés s'en prend à eux et à leurs proches. Les PJ n'ont plus le choix. Ils doivent faire face à leurs responsabilités et réagir.

• **Le rythme**. Celui que vous imprimerez à cette combinaison joue un rôle crucial dans le jeu de bluff auquel vous vous livrez avec les joueurs. En effet, plus le rythme de l'aventure sera intense, plus les PJ seront accaparés par leur investigation et moins il y a de chances qu'ils se rendent compte de la linéarité de ces dernières.

• **La vie des personnages-joueurs**. Aujourd'hui, la plupart des jeux proposent de développer l'histoire personnelle des PJ dès leur création. Cela vous permet d'enrichir considérablement le scénario. Mais l'exploitation de leur passé est aussi un moyen efficace de dissimuler le caractère linéaire d'un scénario, un peu à la façon dont les scénaristes exploitent la vie privée des personnages des séries télévisées. Leurs tribulations intimes font lien entre chaque aventure, servent de moment de répit au milieu du chaos ou encore d'épilogue à une histoire. Les tracas quotidiens des PJ peuvent ainsi servir à rythmer l'aventure, voire à apporter un peu de légèreté à un scénario à l'atmosphère trop sombre. Si vous voulez en savoir plus sur la façon d'exploiter l'historique des PJ, reportez-vous à l'article *Construire une campagne autour des personnages*, p. 74.

• **Les fausses pistes**. Si vous abusez de la technique du scénario composite, les joueurs risquent de finir par penser que tous les scénarios que vous animez sont liés. N'hésitez donc pas à ajouter un scénario sans rapport avec votre campagne de temps à autre. Rien ne dit qu'il doit être inintéressant ! De plus, il peut servir de lien avec la campagne suivante ou de prolongement à une campagne antérieure. Par exemple, dans cette dernière hypothèse, les PJ ont conservé des liens avec une famille qu'ils ont sauvée d'une mort certaine quelques mois plus tôt. Cette fois, ils vont tenter d'aider le fils aîné qui vit une adolescence difficile à cause du traumatisme dont il a été la victime par le passé.

Exemples de scénarios composites

L'héritage Greenberg

Dans cette campagne pour *L'appel de Cthulhu* et le Monde des Ténèbres, parue dans le *Casus Belli* hors série n° 20, les PJ interprètent des agents du FBI pris dans une lutte entre deux puissants empires du mal. L'idée est de faire succéder un développement au rythme infernal à une introduction calme et d'y semer une série d'indices destinés à servir lors du dénouement. Le développement reprend quant à lui la technique du scénario composite. En l'espèce, deux enquêtes criminelles simultanées, apparemment sans rapport, permettent aux PJ de découvrir les agissements de l'un des deux grands méchants de l'histoire. C'est à cette simultanéité des scénarios que la campagne doit son rythme intense.

Un parfum de Géhenne

Cette campagne pour *Vampire : la Mascarade*, parue dans le *Casus Belli* hors série n° 24, reprend la structure des scénarios simultanés dans son introduction. Ces deux courtes aventures contiennent des indices qui permettront aux PJ de comprendre l'intrigue principale. Son développement est en revanche composé d'une série de sept scénarios-événements dont les six premiers peuvent être animés dans n'importe quel ordre, simultanément ou consécutivement. Là encore, ces scénarios apportent tous leur lot d'indices qui permettent aux PJ de comprendre l'intrigue principale. L'enchaînement très rapide de ces petites histoires donnent l'impression aux joueurs que l'univers évolue très rapidement autour de leurs personnages.

Le vrai scénario non linéaire

Seconde technique, construire un scénario qui soit réellement non linéaire. C'est un exercice plus difficile. Deux méthodes existent. La première est plus facile, mais exige pas mal de travail et de planification. Elle consiste à développer le scénario en fonction des choix logiques et des réactions probables des PJ. Le scénario prend ainsi la forme d'une arborescence. La seconde est plus complexe. Elle consiste à élaborer, au lieu d'un scénario classique, une structure PNJ/événements/lieux capable de s'articuler à volonté autour des PJ. On obtient ainsi un décor s'animant sous leur impulsion.

Le scénario « arborescence » ou le scénario « dont vous êtes le héros »

Construire une histoire qui soit la moins linéaire possible consiste à procéder à l'inverse du scénario composite. En effet, au lieu de partir de mini-scénarios qui s'avèrent être les pistes d'un scénario principal, les PJ partent du scénario principal et empruntent une série de pistes linéaires ou non qui leur permettent de venir à bout de leur aventure. En pratique, il s'agit pour le meneur de jeu de concevoir un scénario à structure classique, puis d'imaginer et de développer les pistes vers lesquelles les personnages-joueurs s'orienteront le plus probablement. Il s'agit en quelque sorte de baliser le terrain autour des PJ et de prévoir leurs réactions. Ainsi, ces derniers peuvent agir en toute liberté sans prendre le meneur de jeu de court. Le scénario se présente alors comme une arborescence de choix logiques. Les PJ partent ainsi d'un objectif général à partir d'une introduction généralement linéaire, puis s'orientent sur une ou plusieurs pistes. Chacune d'elles comporte également un certain nombre de sous-pistes dans lesquelles les PJ pourront s'engager dans l'ordre de leur choix et ainsi de suite...

Exemple : Dans le cadre de leur enquête sur le culte maléfique qui s'installe dans leur ville, le meneur de jeu prévoit que les PJ disposent de deux pistes principales. La première les pousse à s'intéresser à la secte et à ses membres. Conscient du degré de dangerosité de cette organisation et peu courageux, les PJ préfèrent suivre la piste des inconnus qui recrutent des délinquants dans leur quartier. Ils peuvent donc combattre ouvertement les recruteurs et/ou infiltrer la secte en se faisant recruter en tant que délinquants. La seconde piste les pousse à s'intéresser au gourou de la secte. Ils suivent donc de près sa campagne électorale aux élections municipales. Ils peuvent alors tenter de faire surgir au grand jour son passé trouble et/ou démontrer qu'il est à l'origine des récents scandales de corruption qui ébranlent la mairie...

Cette technique, si elle revient au même en fin de compte, est plus périlleuse que la technique du scénario composite. Le risque réside dans la liberté initiale dont disposent les PJ. Il se peut qu'ils s'engagent dans une direction que le meneur de jeu n'avait pas prévu.

Le scénario « univers »

La méthode la plus avancée de création de scénario non linéaire est plus originale mais aussi plus difficile à maî-





triser. Contrairement au scénario « arborescence », il ne s'agit pas d'un enchaînement d'événements, mais plutôt d'un univers évolutif qui réagit aux actions des PJ et à un éventuel calendrier d'événements. À cet égard, cette structure de scénario se rapproche plus de celle d'un background que de celle d'un scénario traditionnel.

Ainsi, ce genre d'aventure se compose d'une série de six éléments :

- **Une idée/intrigue principale**. Aucun espoir d'y échapper. Une bonne idée ne suffit pas à garantir la qualité d'un scénario, mais elle y contribue fortement.
- **Un déclencheur**. Il sert à lancer les personnages dans l'aventure.
- **Une liste de PNJ**. Chacun joue un rôle et/ou détient des informations qui doivent permettre aux PJ de progresser dans leur recherche en cas de rencontre. Grâce à cette liste, vous savez comment interpréter chaque PNJ, ce qu'il sait et ce qu'il pense des PJ.
- **Un calendrier d'événements indépendants de l'action des PJ**. Il doit être aussi souple que possible afin de pouvoir être manipulé à volonté par le meneur de jeu. Ce calendrier est, au besoin, destiné à mettre la pression sur les PJ, à les remettre sur les rails, à mettre de l'ambiance ou encore à mettre en scène l'intrigue principale (par exemple des meurtres si les PJ sont à la poursuite d'un tueur en série).
- **Une évaluation des ressources propres aux PJ**. En fonction de leur passé et de leur statut, les PJ disposent parfois de ressources dont il est nécessaire de tenir compte, car elles sont susceptibles de bouleverser vos prévisions, voire de faire dérailler le scénario. Ainsi, par exemple, les relations personnelles des PJ peuvent leur permettre d'obtenir de précieuses informations plus vite et plus facilement que prévu.
- **Enfin, une liste de lieux**. Partout où les PJ sont susceptibles de se rendre et où certains événements doivent se produire (qu'ils soient présents ou non). Pour chaque lieu, précisez son apparence, son ambiance, sa situation et son rôle dans l'histoire.

Le calendrier d'événements, les actions des joueurs et surtout leurs conséquences animeront la partie. En effet, ici, il n'est pas question que les joueurs attendent tranquillement que le scénario se déroule sous leurs yeux. Ils doivent comprendre que c'est à eux que revient l'initiative des actions. De son côté, le meneur de jeu rencontre deux difficultés. D'une part, il doit verrouiller ces divers paramètres en n'en négligeant aucun. Cela implique un minutieux travail de préparation. La liste des PNJ, notamment, risque d'être longue et tous ne serviront pas forcément. D'autre part, le meneur de jeu doit maîtriser ces paramètres à la perfection pour être prêt à réagir aux décisions les plus imprévisibles des joueurs. Le film *The Truman Show* est une bonne illustration de cette méthode. La fausse ville qui s'anime autour de Jim Carrey et réagit à ses actions donne une bonne idée de la structure non linéaire de ce type de scénario. Il reste toutefois à espérer que vous ferez un meilleur metteur en scène que celui du film et que les joueurs auront l'impression d'évoluer dans un décor plus vrai que nature.

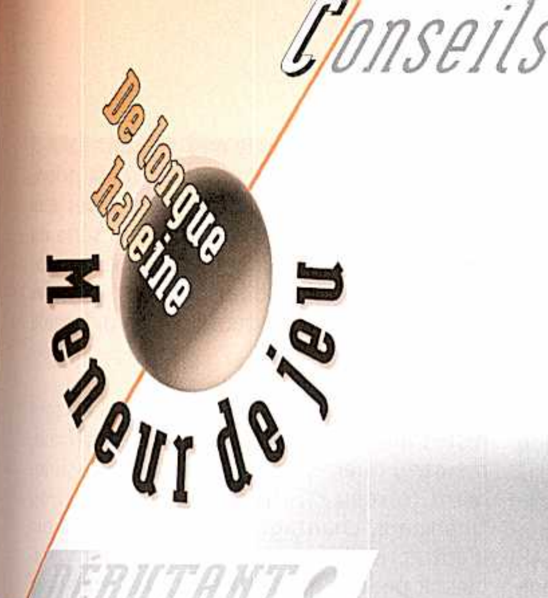
Exemple de scénario non linéaire

Ce scénario contemporain-fantastique se compose des six éléments suivants.

- **Idée principale** : Une secte maléfique tente de s'emparer de la ville où vivent les PJ.
- **Déclencheur** : Ce peut être l'activité des recruteurs dans le quartier des PJ, les remous médiatiques causés par l'installation d'une secte en ville et dont un PJ a quelques raisons de suspecter la nature maléfique, le récent scandale financier qui éclabousse la mairie ou, pourquoi pas, plusieurs de ces éléments.
- **Liste de PNJ** : Elle comprend notamment le gourou charismatique, le maire de la ville pris dans la tourmente des scandales financiers montés de toutes pièces par le chef de la secte, un conseiller municipal vendu au gourou, les délinquants du quartier où vivent les PJ (certains leur sont favorables, d'autres non), les recruteurs de la secte, son exécuteur des basses œuvres, un sectateur repenti qui en sait trop...
- **Liste de lieux** : La mairie (centre de pouvoir et d'intrigues), le quartier général de la secte, le palais de justice, le quartier des PJ, un repaire de délinquants, les docks et l'entrepôt où les membres de la secte fabriquent et cachent la drogue surnaturelle qu'ils trafiquent grâce aux gangs de délinquants...
- **Ressources propres aux PJ** : Les joueurs interprètent des agents du FBI. Il est donc nécessaire de s'informer sur les droits et obligations liés à ce statut. Par ailleurs, l'un des PJ compte un agent de la CIA parmi ses relations.
- **Calendrier d'événements** : Le leader de la secte annonce sa candidature aux prochaines élections municipales, des meurtres sauvages sont commis par des toxicomanes pourtant réputés inoffensifs, un membre de la secte s'échappe et prévient les PJ qu'un grand danger menace la ville, une cérémonie diabolique est organisée par la secte et des démons sont lâchés à travers la ville...

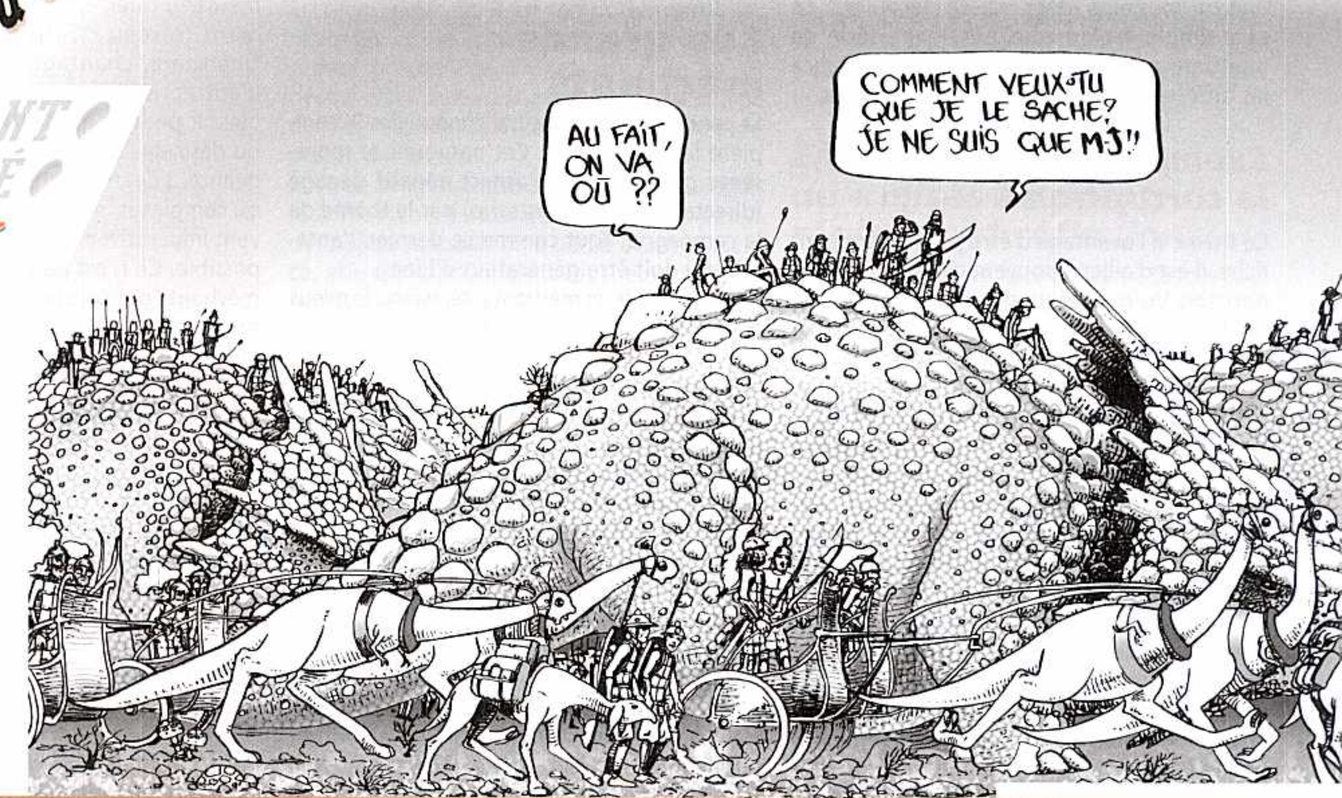
Si cette méthode de création de scénario vous tente, vous trouverez des éléments complémentaires dans l'article *Construire une campagne autour des personnages*, p. 74.

Spécialiste des jeux sombres et des personnages torturés, Mehdi Sahmi a écrit les deux grandes campagnes L'héritage Greenberg *(CB HS 20) et* Un parfum de Géhenne *(CB HS 24). Il a également collaboré au jeu* Guildes.



Improviser une campagne

par Mehdi Sahmi



La préparation d'une campagne représente déjà un travail considérable. Alors, pourquoi en improviser une quand il semble tellement plus simple de l'écrire à l'avance ? Ceux qui ont relevé le défi le savent : les campagnes « improvisées » sont plus souples, plus surprenantes et finalement plus gratifiantes, même si elles sont plus difficiles à animer.

Mise en place

Par définition, une campagne s'étend sur plusieurs séances. En tant que meneur de jeu, vous avez tout intérêt à disposer d'une solide source d'inspiration pour pouvoir improviser dans de bonnes conditions. Vous devez cerner aussi précisément que possible le sujet à partir duquel vous comptez développer votre trame, sous peine de tomber très vite en panne d'idées. Cela passe impérativement par la définition du thème et du principal antagoniste de votre campagne. Thème et antagoniste sont les éléments cruciaux de votre boîte à idées. Grâce à eux, vous pourrez improviser votre campagne séance après séance. Lorsque vous les définirez, votre but est de disposer d'une source d'inspiration aussi riche que possible afin de faciliter votre travail d'improvisation. Ainsi, vous serez en mesure de trouver de nouvelles idées de scénarios et de construire l'univers dans lequel les PJ évoluent.

Par ailleurs, on ne peut pas improviser une campagne de la même façon qu'un scénario court. Vous auriez tort de ne pas profiter du temps dont vous disposez entre chaque séance pour réfléchir à l'évolution globale de la campagne, faire le bilan de la dernière partie et préparer la suivante. Mais plutôt qu'une écriture détaillée, il s'agit ici de planifier progressivement l'histoire en réfléchissant à des idées de scénarios, de scènes, d'événements, de personnages ou encore d'ambiances. En fin de compte, plutôt que d'improvisation, il serait plus approprié de parler de « semi-improvisation ».

Le thème de la campagne

C'est le point de départ de la plupart des scénarios, préparés ou longs. Un sujet en particulier inspire le meneur de jeu. En partant de là, il décide d'inventer une histoire. Le thème joue un rôle plus important dans une improvisation que dans un scénario préparé. En effet, le but est d'en faire un véritable générateur de scénarios qui puisse vous permettre de développer votre campagne. Le succès de cette dernière repose sur vos talents d'improvisateur. Or, improviser sera plus facile si l'idée sur laquelle repose la campagne a été clairement définie. Si vous partez d'un synopsis de scénario, tâchez d'identifier l'idée qui le sous-tend. Si elle vous inspire suffisamment, faites-en votre thème de campagne.

Guerre, corruption, bien et mal, vengeance, destin, fatalité, courage, héroïs-




me, justice, divinité, écologie, mort, damnation, fin du monde, apocalypse, grandeur et décadence, voyage, autodestruction, sacrifice, innocence... Il existe une infinité de thèmes possibles. Vous pouvez les combiner à volonté afin d'en accroître la richesse. On peut ainsi facilement associer la fatalité et la fin du monde, ou bien la corruption et l'innocence. Vous pouvez procéder en partant d'une idée générale, puis en élargissant autant que possible votre champ d'inspiration et en définissant une ou plusieurs idées qui en découlent. Le plus simple est de vous poser une série de questions permettant de mettre en évidence les différentes options qui s'offrent à vous.

Exemple de thème : la corruption

Ce thème a l'avantage d'être particulièrement riche. Il est d'ailleurs souvent choisi par les scénaristes. Voici quelques-unes des questions qu'il soulève :

- **La corruption est-elle morale et/ou physique ?** Par exemple, dans le Monde des Ténèbres, les agents du Ver, l'entité corruptrice suprême, mutent physiquement de manière horrible. Ils deviennent aussi de plus en plus pervers moralement. Leur corruption physique représente leur état de corruption mental. Bien entendu, la corruption peut être exclusivement physique (dans le cas de radiations nucléaires) ou morale (dans le cas d'une drogue créant une forte accoutumance).

- **Est-elle volontaire ?** Elle peut avoir pour origine des êtres aux yeux desquels la corruption est une fin en soi. Dans ce cas, les PJ sont opposés à des entités maléfiques qui s'emploient activement à corrompre leur environnement. La campagne peut aussi porter sur la corruption en tant que moyen. Cette orientation convient bien aux intrigues politico-financières. La corruption est cyniquement considérée comme un mal nécessaire par les adversaires des PJ. Ces derniers se rendent compte des terribles conséquences de cette attitude en enquêtant sur une affaire où la santé du public est passée au second plan dans l'intérêt d'une ou plusieurs grandes entreprises. Si vous voulez des exemples, les journaux en sont pleins...

- **Quelle forme prend-elle ?** Est-ce une maladie ? Une bactérie, une radiation, une drogue ? La conséquence d'une philosophie ou d'une religion ? Dans un monde médiéval-fantastique, il peut s'agir d'un culte du Chaos bien décidé à s'emparer du pouvoir de manière tout à fait officielle. Dans un monde contemporain, nos héros sont plutôt confrontés à une secte dangereuse, agissant dans l'ombre. Par ailleurs, la corruption est-elle une entité pensante et agissante, ou un concept moral impersonnel adoré par quelques psychopathes ? Cette question établit un pont entre le thème et l'antagoniste de la campagne.

Sans sombrer dans le devoir de philosophie, ces réflexions permettent de savoir ce que le thème doit sous-entendre. Elles sont aussi et surtout un moyen efficace pour trouver des idées de scénarios. Plusieurs de ces idées seront probablement nécessaires pour alimenter la campagne. Un bon moyen de faciliter l'improvisation passe par le recours à la technique du scénario composite (voir *Briser la linéarité des scénarios*, p. 67). Cette technique vous permet de maîtriser simultanément plusieurs scénarios à la structure simple plutôt qu'un seul scénario complexe.

Les grands méchants

La conception du principal ennemi des PJ complète la boîte à idée. Cet antagoniste représente généralement l'aspect négatif dégagé (directement ou *a contrario*) par le thème de la campagne. Tout comme ce dernier, l'antagoniste doit être générateur d'idées.
Pour concevoir un méchant intéressant, le mieux est de procéder par étapes.

- **L'identité de l'antagoniste** : Il peut s'agir d'un homme (un tueur psychopathe, un roi-liche maléfique), d'une entité (un clergé, un réseau d'entreprises) ou bien d'un concept (la corruption, le fascisme). Dans ce dernier cas, vous avez intérêt à lui donner un visage !
Rien n'empêche de prévoir plusieurs ennemis ! Au contraire, la pluralité d'antagonistes permet de relativiser les choses en donnant un parfum moins manichéen à la campagne. Il devient intéressant de promener les PJ entre leurs divers adversaires. Ils peuvent être contraints de s'allier à l'un de leurs ennemis jurés pour contrecarrer les agissements d'un autre. Par ailleurs, la présence de plusieurs opposants permet de varier les genres. On peut ainsi créer d'une part un gourou charismatique et d'autre part un tueur psychopathe sadique. Ces deux individus peuvent être liés par une haine farouche ou une grande amitié. Disons par exemple que la psychologie du tueur est le résultat des traitements que lui a fait subir le gourou pendant son enfance. Dans un premier temps, les PJ doivent s'allier à la secte et à son chef pour mettre un terme aux crimes du tueur. Ce faisant, ils découvrent l'ampleur de la monstruosité de leur « allié » et prennent conscience du danger que représentent les membres de sa secte. Ce n'est qu'ensuite qu'ils peuvent tenter de s'appuyer sur le psychopathe pour neutraliser le gourou maléfique.

- **Le lien avec le thème** : De cette trame se dégage le thème de la campagne aux yeux des joueurs, à savoir « la nature du mal ». Qui est responsable d'un acte maléfique ? Celui qui le commet ou celui qui incite à le commettre ? Mais, après tout, quel lourd passé a pu rendre le gourou de la secte si maléfique ? En fin de compte, les PJ finissent par comprendre que le mal est inscrit dans la nature humaine au même titre que le bien. Ainsi, les PJ et leurs adversaires n'ont fait qu'obéir à leur nature. Ils n'ont jamais joui d'aucun libre arbitre. Il n'ont même pas choisi leur penchant pour le bien ou le mal, puisque celui-ci leur est dicté durant leur enfance. *A priori*, ce genre de thème convient mieux à des jeux sombres (*L'appel de Cthulhu* ou la série du Monde des Ténèbres). Mais il peut être encore plus intéressant de les exploiter dans des univers où on ne les attend pas trop, comme *AD&D*.

- **Les moyens et les motivations** : Les antagonistes agissent ouvertement (terrorisme, meurtre, guerre, culte officiel) ou discrètement (réseau d'influence politique et/ou financière, chantage, corruption, contrôle d'entreprises). Leurs motivations sont variables. Il peut s'agir de la folie, de l'ambition, du désir de faire le mal ou encore de la vengeance... Ces motivations peuvent être simples ou complexes, mais les moyens employés doivent impérativement être aussi diversifiés que possible. Ce n'est pas un hasard si les grands méchants des conspirations sont souvent des monstres tentaculaires au sens propre comme au figuré...

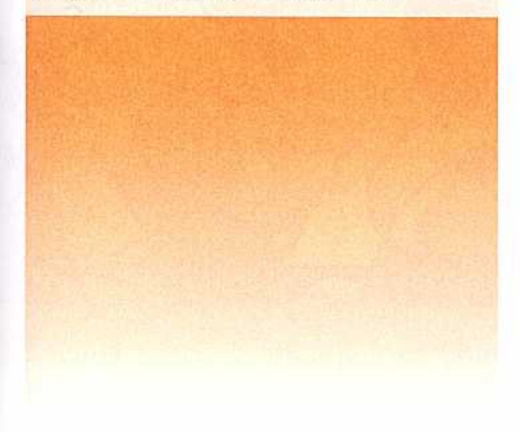
- **Les prolongements dans le scénario** : L'inspiration peut strictement venir de l'antagoniste. La psychologie du tueur en est une bonne illustration. Il commet des crimes parce qu'il pense avoir été chargé par une race extraterrestre de procéder à des vivisections sur des sujets humains vivants. Est-ce la vérité ou le tueur dément a-t-il construit ce délire pour occulter le souvenir des mauvais traitements que lui a infligé le gourou de la secte ? Naturellement, le meneur de jeu a intérêt à laisser planer le doute sur cette question jusqu'au dernier moment. L'inspiration peut aussi provenir des conséquences de ses actes ou de son environnement. Le tueur psychopathe sert alors de fil conducteur entre plusieurs histoires consécutives ou simultanées, sans rapport les unes avec les autres, un peu à la façon de la série *Profiler*. Une autre option consiste à s'inspirer de ses victimes. En enquêtant sur ces dernières, les PJ peuvent découvrir qu'elles étaient toutes mêlées de près ou de loin à des histoires d'enlèvements par des extraterrestres, ou que certaines des victimes avaient subi des mauvais traitements durant leur enfance et en souffraient terriblement. Comment le tueur choisit-il ses proies ? A-t-il eu accès à leurs dossiers administratifs ou a-t-il développé un sens surnaturel de la douleur mentale ? Est-ce par compassion vis-à-vis de ses « semblables » qu'il les soulage de leurs souffrances en leur ôtant la vie ?

La semi-improvisation

Évidemment, le plus gros du travail se fait durant les parties, puisqu'il s'agit d'improviser une trame de plus en plus complexe composée d'un nombre sans cesse croissant de paramètres. Mieux vaut donc s'organiser afin de se faciliter la tâche. Pendant les séances, on peut jouer sur quelques astuces. Entre les séances, il faut profiter du répit pour faire le point sur la situation et préparer la séance suivante.

Exemple :
L'héritage Greenberg

Avant d'être publiée dans le *Casus Belli* HS 20, *L'héritage Greenberg* fut une campagne improvisée. Le thème de la campagne était la corruption. Il s'agissait de la découverte progressive par de jeunes agents du FBI d'une horreur corruptrice et de son emprise sur la société moderne. Leurs ennemis étaient des hommes servant sciemment la cause du mal et de la corruption. Leurs adversaires étaient à la fois multiples (deux groupes antagonistes) et tentaculaires (leur pouvoir reposait sur des réseaux du crime, d'influence et d'entreprises). Entre chaque séance, un bilan de chaque affaire et de la progression de l'intrigue principale était fait. L'histoire et le rôle de chaque nouveau PNJ était alors précisé. L'organigramme des sociétés, dont l'amorce fut improvisé au milieu d'une séance, fut développé parce que l'idée de remonter de société en société jusqu'à la source de la corruption avait fasciné les joueurs.





Pendant les séances ou « un certain art de gagner du temps »

À de nombreux égards, improviser une séance ne signifie pas qu'on ne l'a pas préparée. L'improvisation intervient pour organiser les idées que le meneur de jeu a envie d'employer lors de la séance. Il y a donc deux catégories d'événements : ceux qu'il a planifié, et les autres pour lesquels il faut gagner du temps...

En règle générale, il est temps de fournir les réponses aux questions soulevées durant la séance précédente. Offrez aux PJ le lot de découvertes que vous avez décidé depuis la dernière séance. En principe, ce point ne pose pas de difficultés.

Ensuite, tout l'art consiste à intégrer au meilleur moment les scènes fortes et les coups de théâtre auxquels on a pensé avant la séance, afin qu'ils produisent tout leur effet. Ne forcez pas les choses si vous ne voulez pas que les joueurs se sentent manipulés. Laissez venir l'occasion. Si elle ne se présente pas, n'insistez pas. Vous trouverez bien, d'ici une ou deux séances, une occasion de leur resservir cette idée sous une forme plus ou moins altérée.

Le risque de devoir prendre une décision importante sans avoir pris le temps d'y réfléchir doit être limité au maximum. Sous l'effet du stress, vous risquez de négliger certains éléments importants et de compromettre la cohérence de votre campagne. L'expérience est d'un grand secours dans ces cas-là. Cela dit, même les meneurs de jeu les plus expérimentés ne sont pas sûrs d'eux. Ils vous ont dit le contraire ? Les vilains menteurs !

Mettez la séance à profit pour poser de nouvelles pistes, lancer de nouvelles idées, introduire de nouveaux éléments. L'objectif est double. D'une part, il s'agit d'attirer l'attention des PJ sur de nouveaux problèmes afin de les détourner des questions pour lesquelles vous n'avez pas encore de réponses. D'autre part, cela permet d'ouvrir d'avantage le scénario. Tendez l'oreille lorsque vous incitez les joueurs à penser à voix haute ou à vous révéler leurs hypothèses par le biais d'interactions avec des PNJ. Aidez-les à faire le point entre eux... Vous réaliserez bien vite que les joueurs sont votre meilleure source d'inspiration. Leurs idées, leurs suppositions, leurs décisions et leurs motivations sont autant de propositions de développement pour votre scénario. Sans leur dire, récompensez les plus imaginatifs et les plus productifs en érigeant leurs meilleures idées en vérités.

Développez les interactions avec les PNJ rencontrés pendant la séance précédente. Cela permet d'enrichir l'intrigue et de gagner du temps en cas de besoin. Quand vous serez contraint d'en introduire de nouveaux, faites-le sans trop les définir. Restez-en aux apparences (leur physique, leur attitude, leurs hobbies et leurs relations les plus visibles), sauf si vous êtes sûr de votre fait.

Un autre bon moyen de gagner du temps si vous êtes en panne d'inspiration consiste à jouer sur l'historique de vos PJ. Si celui-ci est bien développé, vous devez y trouver de quoi animer une aventure parallèle.

Imposez un rythme de jeu intense. Les joueurs ne doivent plus savoir où donner de la tête. Ainsi, vous aurez plus de facilité à les amener là où vous voulez sans qu'ils s'en rendent compte. Multipliez les pistes par une série d'événements et d'indices.

À la fin de chaque séance, les PJ doivent avoir l'impression contradictoire d'avoir considérablement avancé et pourtant d'avoir encore plus de choses à faire qu'au début de la séance, comme si le scénario s'élargissait de plus en plus. Si c'est le cas et qu'ils ont hâte de continuer, alors vous êtes sur le bon chemin.

Entre les séances ou « mises au point, réglages et réflexions »

C'est le moment de faire le bilan à la fois de la dernière séance et de la campagne dans son ensemble. C'est aussi l'heure de préparer la séance suivante. Plusieurs points doivent être éclaircis.

- Récapitulez les actions et les motivations de tous les personnages de l'histoire afin d'y voir plus clair et de savoir où tout cela vous mène. Tentez de régler les incohérences qui ont pu se manifester. Pour ce faire, n'hésitez pas à compliquer l'intrigue en rajoutant des PNJ que vous introduirez plus tard. Vous pouvez également recourir au principe de l'agent double ou triple, ou à celui du PNJ stupide, mal informé ou fou afin de justifier leurs éventuels actes incohérents.

Sélectionnez les hypothèses soulevées par les joueurs et érigez les plus intéressantes en solution à vos intrigues.

- Réfléchissez à des scènes fortes et à des coups de théâtre qui puissent animer la prochaine séance et impressionner les joueurs.

- Approfondissez au mieux les PNJ rencontrés par les PJ durant la dernière séance. Sont-ils des ennemis ? Des amis ? Ont-ils vraiment quelque chose à cacher ? Quels sont leurs rapport avec les autres PNJ ? Quel rôle jouent-ils vraiment dans la campagne ?

- Enfin, n'oubliez pas de prévoir des listes de noms, d'adresses et de descriptions de personnages et de lieux.

Spécialiste des jeux sombres et des personnages torturés, Mehdi Sahmi a écrit les deux grandes campagnes L'héritage Greenberg *(CB HS 20) et* Un parfum de Géhenne *(CB HS 24). Il a également collaboré au jeu* Guildes.



Construire une campagne autour des personnages

par Mehdi Sahmi

DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT



Les scénarios classiques finissent par vous paraître tous identiques ? Pour vous changer les idées, prenez un groupe de joueurs préférant la parole à l'action. Dotez leurs personnages d'une psychologie tourmentée et d'une histoire aussi riche et troublée que s'ils avaient déjà vécu plusieurs aventures. Versez le tout dans un nid de vipères se disputant le titre de maître du monde et laissez mijoter...

Généralités

Les campagnes construites autour des personnages-joueurs sont particulièrement adaptées aux histoires basées sur des intrigues politiques. En effet, il est préférable que le scénario et l'univers dans lequel évoluent nos héros tire parti de leur personnalité, de leur passé, de leurs alliances, de leurs antagonismes et de leurs ambitions.
Deux composantes essentielles interviennent dans l'élaboration d'une campagne centrée sur les PJ. La première est leur histoire passée (le terme consacré est « background »). Quant à la seconde, il s'agit tout simplement de l'univers dans lequel les personnages doivent évoluer.

Les acteurs

Lorsque les PJ sont au centre de la campagne, le scénario se construit autour d'eux, de leurs actes, de leurs réactions et des conséquences de celles-ci sur leur environnement. À ce titre, les personnages doivent être dignes d'intérêt, que ce soit par leur nature, leur histoire personnelle, leurs biens ou leur fonction. Que leur background soit suffisamment riche est donc une condition *sine qua non* pour que l'histoire fonctionne.
Quoi qu'en pensent certains, ces considérations ne sont pas réservées aux jeux estampillés d'une patte de loup ! En effet, la plupart des jeux de rôle récents proposent de doter les personnages d'un solide background à leur création et parlent volontiers d'interprétation ou de « roleplaying ». Beaucoup de joueurs consacrent désormais moins de temps à calculer les caractéristiques de leur personnage qu'à en définir la personnalité et l'historique, ces aspects étant même souvent traduits en terme de règles. Par exemple, le recours au système d'atouts et de handicaps par lequel les joueurs peuvent acheter des qualités à leurs personnages en échange de défauts est largement répandu dans des jeux récents (*Deadlands*, *Le livre des cinq anneaux*).
Cette méthode de création de personnages peut parfaitement trouver une application en dehors des scénarios diplomatiques. En effet, le fait que l'historique des PJ soit développé peut aussi être un atout pour des scénarios à la structure plus conventionnelle.

Un historique de base

Il s'agit là des composantes classiques de l'historique d'un PJ. De nombreux systèmes de jeu les simulent, notamment par le recours aux atouts et aux handicaps ou par l'attribution de points d'historique à répartir. Il s'agit donc de développer plusieurs éléments.

L'histoire personnelle. C'est le principal aspect du background. Il permet de savoir qui est le personnage, d'où il vient, ce qu'il fait, s'il a des secrets, des ennemis (connus de lui ou non)...

Les relations des PJ. Celles-ci peuvent prendre diverses formes. Il peut s'agir de sa famille, d'amis ou d'ennemis, de simples contacts, de créanciers ou encore de débiteurs. Bien entendu, il va falloir définir tout ce petit monde. Qui sont-ils ? À quoi ressemblent-ils ? Comment vivent-ils ? Que veulent-ils ? Ont-ils leurs petits secrets, eux aussi ?

Le statut des PJ. Il faut ensuite définir la position de nos héros, leur prestige et leur degré d'influence dans la société dans laquelle ils évoluent, mais aussi au sein de leur cercle privé.

Les relations des PJ entre eux. Ce ne sont pas nécessairement d'inséparables amis d'enfance. Ce sont peut-être juste des alliés de circonstance. Certains des PJ sont peut-être même des ennemis jurés. Ce cas de figure étant délicat, le meneur de jeu doit être sûr d'avoir les épaules assez solides pour le gérer avant de l'autoriser (voir *Gérer les conflits entre personnages*, p. 50)

Leurs qualités et leurs défauts divers. Il s'agit des petits travers (manies, phobies, traits de caractère) et d'avantages (ambidextre, chanceux, etc.) qui rendent les PJ uniques.

Background et mécanismes de jeu : un exemple

Wraith : The Oblivion est un jeu édité par White Wolf dans lequel les joueurs incarnent des fantômes. Il compte parmi les rares jeux dont le système intègre le principe des buts et des attaches, par le biais des « passions » et des « entraves ». À la création du personnage, le joueur est invité à dresser la liste des liens sentimentaux qui rattachent son personnage au monde des vivants. Tous possèdent une valeur chiffrée, qui indique le degré d'attachement du personnage à ce lien. Ces paramètres sont destinés à être utilisés autant par le meneur de jeu que par le joueur. Ils servent de source d'inspiration au premier et de guide d'interprétation et de ressources au second.

Une raison d'être

Ce point est moins souvent et moins clairement abordé lors de la création des personnages (en supposant qu'il le soit). Et pourtant, c'est l'outil le plus puissant dont vous disposiez pour donner un souffle de vie à des personnages imaginaires. Il s'agit des ambitions des PJ et de ce qui leur est cher. Définir ces deux éléments de background permet de rendre les PJ plus humains, mais aussi de savoir comment les interpréter et les toucher. Les joueurs savent ainsi ce qui motive et émeut leur personnage. Le meneur de jeu, quant à lui, sait comment les menacer ou les récompenser plus efficacement. Sachant ce qui les intéresse, il peut mieux prévoir leurs réactions. Il lui est alors plus facile de construire une campagne adaptée à leurs centres d'intérêt.

Les attaches et les ambitions des PJ doivent donc être définis aussi précisément que possible. Ces deux éléments peuvent être fixé dans l'historique des PJ (*Attache* : le PJ est le fils du roi des elfes. *Ambition* : il veut recouvrer son trône usurpé par un cousin). Mais ils peuvent aussi être amenés par le meneur de jeu (*Attache* : un artefact convoité leur tombe entre les mains. Peu après, de sinistres personnages s'en emparent. *Ambition* : les PJ décident de récupérer leur bien). Sans but et sans attaches, un personnage n'est pas vivant. Il vous faut donc inciter les joueurs à trouver des attaches sentimentales qu'ils soient prêts à défendre et des ambitions qu'ils veuillent réaliser et que vous puissiez exploiter pendant la campagne.

En tentant de réaliser leurs ambitions, les PJ deviennent le principal moteur de l'histoire. L'initiative leur revient, ce sont eux qui font l'aventure. Il ne reste plus au meneur de jeu qu'à leur donner l'occasion de mener à bien leurs desseins et à gérer les conséquences de leur actes. En parallèle, le meneur de jeu a toujours la possibilité de susciter de nouvelles ambitions par le biais des événements. Par exemple, un PNJ propose à un PJ de s'allier à lui pour parvenir à un certain but. En échange de quoi, il est prêt à l'aider à réaliser l'un de ses propres objectifs. C'est tout bête, mais si vous répétez ce genre de manœuvre plusieurs fois, un scénario simple se transforme peu à peu en un subtil jeu d'intrigues à tiroirs. Les joueurs se retrouvent impliqués dans de sinistres complots auxquels ils étaient pourtant parfaitement étrangers, mais sans le succès desquels ils ne pourront pas parvenir à leurs fins.

Les attaches des PJ englobent tout ce qui leur est cher. Il peut donc aussi bien s'agir de leur carrière que de leur famille, leurs amis, leur chien, leur voiture ou encore leur fortune. Pour être vraiment intéressantes, ces attaches doivent servir à mieux cerner la personnalité et les sentiments du personnage. D'autre part, certaines d'entre elles doivent être susceptibles d'attirer les convoitises ou d'être perdues si les PJ ne font rien. À l'inverse des « ambitions », ici, c'est le meneur de jeu qui est souvent le moteur de l'histoire. L'initiative lui revient, les PJ se contentant réagir à la menace qui pèse sur leurs biens. Par exemple, un vieil adversaire politique tente de dérober un puissant artefact aux PJ qui en ont reçu la garde, afin de démontrer qu'ils ne sont pas dignes d'une telle responsabilité. Toutefois, le raisonnement peut être inversé. Il se peut que la nature de l'attache soit telle que s'il ne font rien, les PJ la perdent. Dans ce cas, c'est à eux, et non au meneur de jeu, que revient l'initiative d'agir pour défendre leurs intérêts. Il peut en être ainsi d'un sortilège qui doit être soutenu par des sacrifices réguliers, ou d'une position politique qui implique de fréquentes campagnes de séduction auprès d'une opinion publique réticente.

Le décor

La seconde composante intervenant dans l'élaboration d'une campagne autour des PJ est le milieu dans lequel ils doivent évoluer. Ce « contexte de campagne » est composé de deux éléments qui doivent être aussi détaillés que possible.

L'environnement historique et géographique. Où et quand sommes-nous ? Une fois délimité le champ d'action des PJ (royaume, ville, monastère), il s'agit de retracer l'histoire des lieux, puis de les détailler. Quelques endroits mériteront une attention particulière du fait de leur nature ou de leur rôle probable dans la campagne (donjon du château, temple, mairie, base militaire, quartier général des adversaires des PJ, maison hantée...).

Les principaux PNJ. Ce sont eux qui animent l'univers dans lequel doivent évoluer les PJ. Ils seront leur alliés ou leur ennemis, leurs débiteurs ou leurs créanciers. Il importe donc qu'ils soient aussi détaillés et intéressants que possible. En plus d'un historique classique, il faut développer leurs petits secrets et leurs intrigues personnelles, ainsi que leurs ambitions et leurs attaches, comme s'il s'agissait de PJ à part entière...

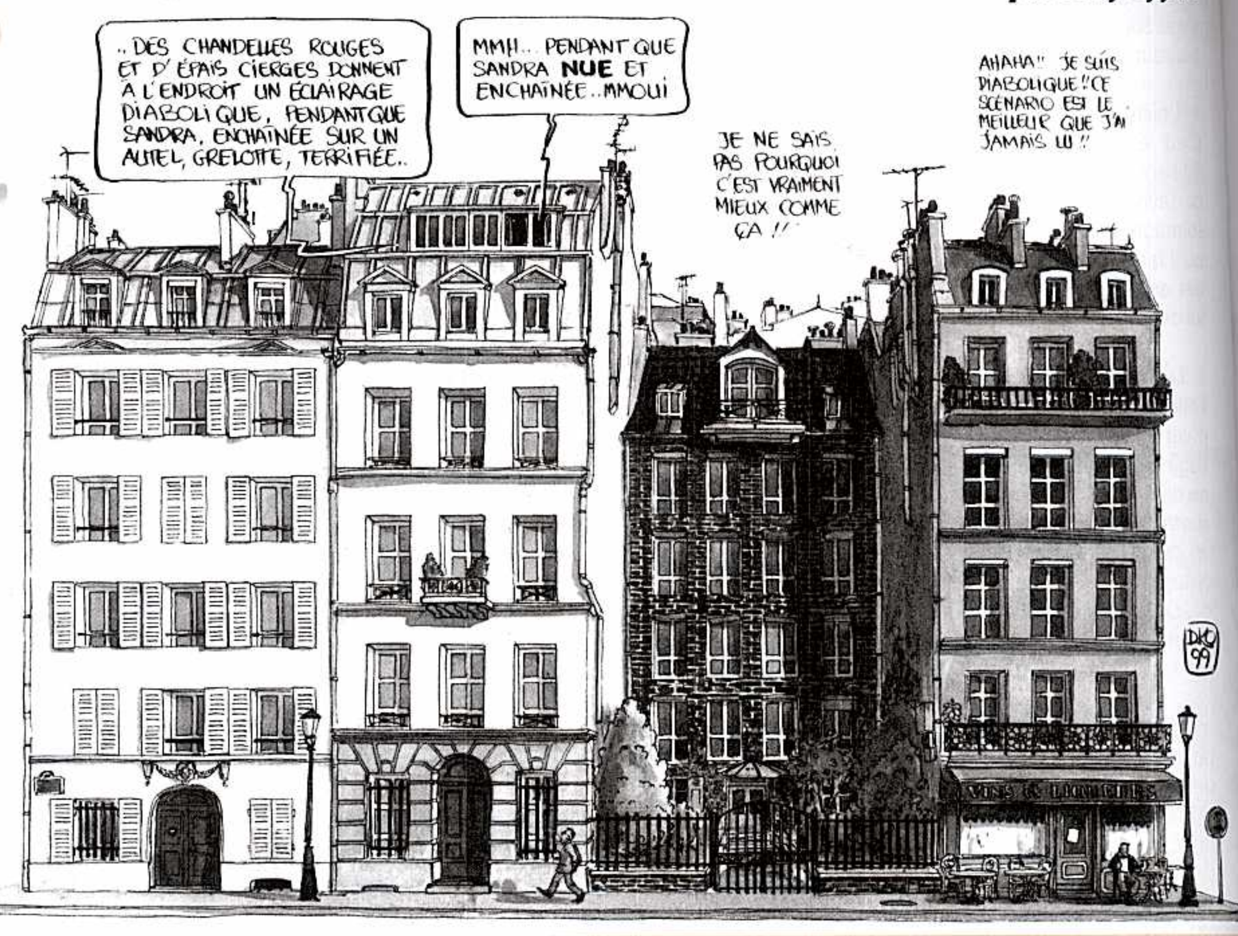
Les suppléments « by night » du jeu *Vampire : la Mascarade* sont une bonne illustration de la façon dont doit être développé un contexte de campagne. Presque tous suivent le même schéma. Le guide commence par une présentation sommaire du sujet, accompagnée de suggestions d'ambiance et de thème. Les deux chapitres suivants portent sur l'historique des lieux et leur description géographique générale. Dans un troisième chapitre, les auteurs présentent une longue liste de PNJ détaillés et prêts à servir au meneur de jeu, ainsi que les organigrammes relationnels qui les lient les uns aux autres.

Le résultat final est un décor complexe et vivant, capable de s'animer autour des PJ chaque fois qu'ils passent par là. Reportez-vous à l'article *Briser la linéarité des scénarios*, p. 67, pour plus de détails sur l'élaboration d'un scénario « univers ».

Habitué à gérer des joueurs « chaotiques », Mehdi Sahmi est le scénariste de la BD Les irrécupérables.

Bâtisseur de campagnes

par Gary Gygax



La tâche du meneur de jeu est exigeante. Vous devez préparer une ou deux séances de jeu par semaine, et ces parties doivent divertir plusieurs personnes pendant quatre heures ou plus. Et même si certains jours vous manquez d'idées ou vous n'êtes pas en forme, la campagne doit continuer !

Ne vous découragez pas !

Être meneur de jeu dans une campagne est une grande responsabilité, mais il existe des méthodes pour vous faciliter la tâche, et même pour l'alléger. Grâce à mon expérience de MJ de plus d'un quart de siècle, je peux vous aider à résoudre certains de vos plus gros problèmes de gestion de votre univers de jeu. Nous allons voir comment concevoir une aventure prévue pour occuper une vingtaine de séances.

Partons du principe que vous avez créé votre monde, ou que vous utilisez un background du commerce, bref que vous disposez déjà d'un environnement plein de choses à voir et à faire. Mais l'aventure et l'enthousiasme vont-ils surgir tout seuls pour autant ? Probablement pas. La plupart du temps, le meneur de jeu dispose d'un grand nombre d'informations générales, pas très détaillées, concernant la majeure partie du monde où se déroule sa campagne. C'est normal. Il est impossible de tout détailler. Ce serait d'ailleurs du gâchis, une grande partie de votre travail ne servirait pas car les joueurs ignorent souvent nombre d'aspects très développés de l'univers de jeu, pour se contenter de n'explorer que ce qu'ils trouvent intéressant et gratifiant...

Voyons donc comment déterminer ce qui va les attirer.

Composer comme une pièce de théâtre

Poser les tréteaux

La première étape consiste à évaluer votre groupe de joueurs. Déterminez quelles ont été leurs préférences dans le passé, ce qu'ils aiment maintenant, et ce qu'ils souhaitent réellement trouver dans une partie. Notez-le. Cela constituera votre base de travail pour la création de votre campagne. Sur une feuille de brouillon, imaginez la succession des différentes parties (ou scénarios) que vous allez faire jouer, sur une certaine période de temps. Vous êtes libre de choisir le nombre de parties, mais je vous conseille d'en concevoir au moins six principales. Nous en reparlerons plus tard. Sur une grande feuille de papier commencez à tracer un organigramme, en indiquant où se trouvent actuellement les PJ. Placez ensuite les différents « actes » de la campagne. Certains ne

comporteront qu'une scène (voir plus loin), d'autres en auront deux ou plus.
Imaginez que vous écrivez une pièce de théâtre. Vous avez un fil directeur, mais il faut développer l'intrigue pour déterminer les scènes à écrire. Dans cette pièce de théâtre, certaines scènes devront sans doute être improvisées. Vous devez aussi définir quelles intrigues secondaires intégrer à l'histoire, celles qui serviront de fausses pistes, celles qui permettront de marquer une pause, et celles qui auront un impact important sur la trame principale. La « pièce » entière (votre campagne) comportera plusieurs actes. Chaque acte est constitué d'une série de parties qui se succèdent les unes aux autres, et qui une fois achevé permettra aux personnages (ou à leurs adversaires !) d'atteindre un objectif... Un acte peut se dérouler en un même endroit (une scène) ou dans plusieurs. Chaque scène est un environnement particulier, comme une forêt, une clairière, la rue d'un village ou une auberge. On peut même considérer qu'un niveau de donjon est un acte, et que chaque zone de rencontre est une scène, pourvu qu'il y ait un objectif à la découverte de cet endroit, et un développement intéressant de l'intrigue à la conclusion de l'expédition (qui est alors un acte), après l'exploration complète du donjon.

Sorties côté cour et côté jardin

En concevant les actes et les scènes de votre campagne, gardez à l'esprit qu'il s'agit d'une série d'aventures reliées les unes aux autres. C'est la règle dans les feuilletons télévisés, et on la retrouve fréquemment dans les romans, et même quelquefois au cinéma. À sa conclusion, la campagne doit mener logiquement vers une nouvelle série d'aventures, c'est-à-dire votre prochaine « pièce de théâtre ». Une suite de campagnes reliées les unes aux autres peut constituer une véritable saga. Il s'agira toujours de la même épopée tant que l'un ou plusieurs des personnages principaux de la première série d'aventures continueront à participer aux campagnes suivantes.
À la fin d'une campagne, l'objectif principal est atteint, la grande mission est accomplie, et une nouvelle série d'aventures peut s'annoncer. C'est pourquoi le point culminant de l'histoire a besoin d'être suivi d'une phase de « retour à la normale ». Consacrez une séance entière au dénouement, au cours de laquelle vous ferez la « mise à jour » des personnages – car dans toutes les campagnes, les personnages sont transformés par les expériences qu'ils ont vécues. Profitez de cet interlude pour vous livrer à l'exercice suivant. À la conclusion d'une campagne, le meneur de jeu prépare forcément la suivante. Quand vous concevez les actes et les scènes de vos aventures, gardez toujours à l'esprit la fin de la campagne, en sachant que cette conclusion devra mener vers une ou plusieurs nouvelles intrigues. Ne préparez pas une scène trop dangereuse, qui empêcherait les personnages de continuer. Mais n'en préparez pas pour autant une trop facile, qu'ils réussiraient automatiquement. De plus, évitez de donner trop de récompenses ou de révéler trop d'informations : cela risquerait de rendre la suite de l'histoire moins intéressante ou moins passionnante. Enfin, quand cela est possible, proposez au moins deux pistes aux joueurs, qu'ils choisiront ou non de suivre. Nous y reviendrons plus tard.

Le premier acte

Le cadre de la première scène (dite scène d'ouverture) doit être logique, en fonction des actions passées des PJ (1). S'ils se rencontrent pour la première fois, cela peut être dans le bureau de leur supérieur, au sein d'une organisation secrète. Si ce sont des aventuriers indépendants, ils peuvent s'être trouvés dans un endroit où ce genre de rencontre fortuite est plausible, de par sa présence dans une région intéressante ou de par la nature même de l'établissement (par exemple une auberge). Il existe de nombreux endroits où un nouveau groupe peut faire connaissance. Les personnages peuvent être prisonniers dans la même cellule, être de nouvelles recrues ou des mercenaires engagés pour une mission, des invités d'une personne puissante... Bien sûr, si les personnages se connaissent déjà et ont participé ensemble à une aventure, la scène d'ouverture de la nouvelle campagne doit suivre directement la scène finale de la dernière histoire.
Quels que soient les événements antérieurs, la scène d'ouverture de la campagne doit proposer un objectif aux personnages. Il peut être présenté dès le début de la scène, un peu plus tard (parfois dans une autre scène), mais le premier acte ne doit pas s'achever avant que les PJ aient récupéré cette information, ou tout du moins une fraction de celle-ci. Ce premier acte doit aussi donner un indice sur le but final de la campagne, qui dans ce cas ressemble un peu à une « mission ». Un meneur de jeu expérimenté livrera ce genre d'information sous une forme chaque fois renouvelée pour capter l'intérêt des joueurs et les rendre plus attentifs. Exemple : les personnages sont engagés comme mercenaires et reçoivent l'ordre de se rendre dans une ville pour y semer le trouble, capturer un chef rebelle et le livrer à leur employeur. Cette mission comporte apparemment trois objectifs : semer le désordre, capturer quelqu'un, le ramener pieds et poings liés. Leur but final est alors accompli. C'est effectivement cela, mais... l'employeur des personnages est un traître et suivre ses ordres leur portera un grand préjudice. Ce fait devrait être évident pour tous les joueurs qui interprètent bien leur rôle et pensent comme le ferait leur personnage. Dans ce cas, les PJ se rendront compte qu'ils doivent faire semblant d'obéir aux ordres, tout en cherchant à découvrir l'objectif, pour mettre en échec leur employeur. De plus, ils devront sans doute se chercher un plus grand dessein, plutôt que d'être uniquement l'adversité qui empêchera leur ennemi d'arriver à ses fins. Il y en a certainement un, et vous, astucieux meneur de jeu, aurez préparé les intrigues qui mèneront à la révélation de cette mission ultime, cachée dans l'écheveau embrouillé de votre grande histoire.

Trompe-l'œil, vraies et fausses pistes

Des trames multiples ? Un écheveau embrouillé ? Oh oui ! Plus l'histoire est complexe et enchevêtrée, plus la partie est divertissante, passionnante et propice à l'interprétation experte d'un rôle (2). Tandis que leurs personnages découvrent des informations supplémentaires, les joueurs se font une meilleure idée de leur prochain objectif. Je vous recommande de leur proposer plusieurs pistes : une qui suit la trame principale, une ou deux qui mènent vers des intrigues secondaires, et deux ou trois qui sont des impasses. À ce sujet, les fausses pistes permettent généralement d'ajouter quelques scènes à un acte, et obligent les personnages à revenir en arrière, vers la scène principale, pour retrouver le fil conducteur. Dans un scénario soigneusement préparé, ce peut être une trame secondaire qui les envoie sur une voie différente, ou qui risque de leur faire perdre un temps précieux. Mais elle doit permettre aux aventuriers de gagner quelque chose. Vos joueurs constituent le seul public à divertir, vous pouvez donc leur consacrer toute votre attention. Comme dans la vie réelle, l'histoire comportera des périodes d'activité apparemment infructueuses, et les personnages éprouveront sans doute un peu de frustration avant de rencontrer le succès. La clé de la réussite de votre campagne est que ces moments ne doivent pas être trop longs ni trop déconcertants afin de ne pas lasser l'intérêt des joueurs.
Chaque acte de la campagne, qu'il contienne de nombreuses scènes ou non, doit avoir un objectif, ou offrir une récompense aux personnages qui vivent ses péripéties, sinon il n'y a pas de divertissement. Il est clair qu'une campagne a besoin d'un but ultime, révélé rapidement ou par étapes, et qu'elle doit proposer des objectifs intermédiaires, compréhensibles et réalisables, qui mènent à l'achèvement ultime de la mission (et la révélation d'une nouvelle campagne). Pour des joueurs débutants, la mission et ses objectifs intermédiaires doivent être révélés rapidement et explicitement, pour qu'ils comprennent ce que leurs personnages doivent faire et puissent le garder à l'esprit. Quand les joueurs gagnent en expérience et en discernement, vous pouvez leur proposer des trames moins directes, comme dans l'exemple ci-dessus où le but déclaré est en fait contraire aux objectifs réels des personnages.
Une campagne ne doit pas être linéaire (sauf peut-être pour des joueurs inexpérimentés). Plutôt que de mettre les personnages sur une route directe qui mène du point A au point Z,

1. *Voir aussi l'article* Le début de l'aventure, *page 35*

2. *Voir aussi l'article* Briser la linéarité d'une campagne, *page 67.*





le meneur de jeu doit inclure quelques diversions, des intrigues qui s'écartent de la voie principale. Ainsi, une mauvaise décision oblige les aventuriers à revenir sur leurs pas pour retrouver la trame principale. Ce genre d'intrigue est similaire au dessin d'un labyrinthe. Qu'elle soit simple ou complexe, la « bonne route » est linéaire, même si pour parvenir au but il faut fréquemment revenir sur ses pas.

Si la scène d'ouverture de la campagne est une sorte de « carrefour », d'où les personnages peuvent aller vers plusieurs autres scènes (qui à leur tour offrent les mêmes possibilités), alors il n'y a plus de route linéaire. De telles aventures reçoivent généralement le nom de « matrice », mais personnellement je préfère parler de déroulement modulaire. Chaque scène fonctionne de façon indépendante, mais elle se rattache à l'ensemble, et permet aux personnages d'aller vers plusieurs autres scènes. La réussite d'une activité donnée dans un ou plusieurs environnements distincts constitue alors un acte, avec les révélations et gains appropriés permettant aux personnages de s'améliorer, de mieux atteindre leurs objectifs et leur but ultime. Non seulement les jeux sur ordinateur utilisent désormais ce procédé, mais un certain nombre de pièces de théâtre sont écrites de cette façon : elles demandent au public d'observer un mystère pour tenter de le résoudre. Bien sûr, l'approche modulaire d'un scénario mène souvent à des visites répétées de la même scène, avec une recherche des voies à suivre pour trouver la « bonne » piste. Certains « éléments chronologiques » sont alors nécessaires pour modifier les scènes et pénaliser les personnages trop lents ou ineptes. Dans un tel scénario, le meneur de jeu doit faire beaucoup plus de travail, car l'histoire se déroule différemment selon les options choisies par les personnages.

Composer comme une symphonie

Les thèmes

Quelle que soit la forme du scénario, il faut garder une chose très importante à l'esprit : vous devez savoir quelle sorte d'aventure vos joueurs préfèrent afin de leur proposer ce qu'ils aiment. Il existe en fait quatre thèmes principaux : l'action, qui implique de nombreux combats et poursuites ; l'aventure, qui demande de l'exploration et un peu d'organisation ; le mystère, avec de nombreuses découvertes et un peu d'organisation ; le théâtre, qui comprend une large gamme d'activités, comme les dialogues, la gestion de personnes ou de biens.

Les éléments majeurs d'un thème sont appelés des motifs. Par exemple, le thème principal d'un scénario de science-fiction peut être l'aventure, avec quelques composantes d'action et/ou de théâtre.

Les motifs

Voici la liste des principaux motifs qui interviennent dans une partie de jeu de rôle. Bien que chaque motif corresponde plus particulièrement à un thème principal, vous pouvez les utiliser comme éléments mineurs dans toutes sortes de compositions de thèmes.

Combat (thème action)

Il implique un combat personnel ou de masse, mortel ou non, des batailles à petite ou grande échelle, des actions militaires ou navales. Les aventuriers utilisent leurs armes pour obtenir la victoire et gagner des biens matériels ou des ressources, ainsi que des connaissances et des informations.

Découverte (thème mystère)

Il implique la recherche d'indices, leur examen, des observations, la résolution d'énigmes et la mise en place de recherches, pour découvrir des informations et obtenir des réponses, avec quelquefois un gain matériel.

Dialogues (thème théâtre ou mystère)

Il implique des interactions avec les personnages-non-joueurs, pour vivre dans l'univers du jeu comme le ferait une véritable personne, afin d'obtenir des connaissances et des informations, ou acheter des biens.

Exploration (thème aventure)

Il implique la découverte par un déplacement physique, des voyages, des recherches, des observations, des études permettant d'obtenir des connaissances et des informations et peut-être aussi des ressources.

Gestion de biens (thème théâtre)

Il implique l'acquisition et l'amélioration de terres ou de ressources commerciales, leur développement et leur utilisation, pour affecter l'univers de jeu de façon positive, peut-être gagner de la richesse et/ou du pouvoir, et atteindre plus facilement des objectifs et réussir les missions.

Gestion de personnes (thème théâtre ou aventure)

Il implique l'acquisition et la formation de ressources humaines, leur direction et leur administration, pour affecter l'univers de jeu de façon positive, peut-être gagner de la richesse et/ou du pouvoir, et atteindre plus facilement des objectifs et réussir les missions.

Infiltration (thème action, aventure, théâtre ou mystère)
Il implique l'accès à une zone interdite ou à un groupe secret, avec ou sans déguisement et usurpation d'identité, pour obtenir des connaissances et des informations, secourir quelqu'un ou sauver quelque chose, et/ou retirer des ressources à l'adversaire.

Organisation (thème aventure ou mystère)
Il implique la planification, l'accumulation et la distribution de ressources pour une activité déterminée, dont l'exécution permet d'atteindre un objectif ou le but ultime de la campagne.

Poursuite (thème action, mystère ou aventure)
Il implique de suivre un adversaire ou de lui échapper, pour obtenir des connaissances et des informations, et/ou l'éliminer, ou s'enfuir avec des connaissances et des informations en évitant d'être tué.

De l'art de la composition

Un scénario bien écrit intègre plusieurs thèmes dans son déroulement. Évidemment, le thème principal dominera, mais les autres thèmes permettront de le mettre en relief et/ou de marquer une pause.
Généralement, un thème principal est constitué de plusieurs motifs. Il peut inclure un motif utilisé essentiellement dans un autre genre de thème, ce qui lui donne une plus grande profondeur.
Et ensuite ? Armé de ces informations, il est temps de continuer à bâtir la trame de votre campagne. Il faut maintenant déterminer le thème et l'histoire du scénario, c'est-à-dire la mission des personnages, les objectifs intermédiaires à atteindre pour accomplir leur but final, et les intrigues secondaires. Pour combler ces espaces vides, faites un inventaire du matériel dont vous disposez et qui pourrait s'intégrer à votre campagne. Cherchez dans ce que vous avez déjà écrit et qui n'a pas servi. Regardez si des scénarios du commerce ne peuvent pas s'y insérer. À partir de cet inventaire, vous saurez quelle quantité (souvent considérable !) de travail vous aurez à fournir pour boucler votre campagne.
Maintenant, il est temps de déterminer le thème et les motifs favoris des joueurs. Après tout, votre but est de les distraire, donc leurs préférences doivent ressortir dans vos scénarios. Par exemple, s'ils aiment le mystère, environ 60 % de l'histoire devra comprendre des motifs de découverte, d'infiltration, d'organisation et de poursuite, avec des objectifs et un but ultime qui désignent cette mission comme étant un mystère à résoudre. Une partie du scénario devra exploiter un thème radicalement différent, et une autre devra suffisamment diverger pour permettre de s'évader un peu du thème principal. La diversion et l'opposition permettent de donner un plus grand relief à ce thème, tout comme un passage comique vient souligner le déroulement d'une tragédie.
Si vous avez une trame avec un préambule, quelques actes intermédiaires et une conclusion, pas moins de trois des cinq éléments après l'introduction devront appartenir au thème préféré des joueurs.

Un exemple complet

Admettons que vos joueurs aiment le thème théâtre (les dialogues, la gestion des personnes et des biens...). Voilà une esquisse possible du début de la trame.

Acte d'introduction
Un appel par les autorités locales, avec un thème théâtral. Prévoir au moins deux scènes, l'une au point de départ des personnages (dialogues), l'autre à l'endroit où résident les autorités (dialogues).
- **Ligne directe** : organisation d'un voyage vers la localisation 2, et arrivée d'un visiteur inattendu (dialogues).
- **Ligne indirecte A** : infiltration du bâtiment des autorités ; découverte permettant d'obtenir plus d'informations. Cela conduit vers l'intrigue secondaire de l'acte 2A (les mauvaises intentions des autorités).
- **Ligne indirecte B** : s'engager dans un dialogue avec des gens qui connaissent bien les autorités. Cela mène vers l'intrigue secondaire de l'acte 2B (les vaillants rebelles qui s'opposent aux autorités).

Acte 2
Voyage (exploration) vers l'endroit désigné par les autorités, un thème d'aventure. Plusieurs scènes de voyage avec des rencontres prédéterminées et aléatoires (dialogues et combats), avec selon les besoins des scènes à destination multiple – arrivée/entrée, quartiers ou scènes locaux, etc. (dialogues, organisation, dialogues, découverte, etc.).
- **Ligne directe** : voyage (exploration) jusqu'à la localisation 2.
- **Trame secondaire 2A** : infiltration du bâtiment des autorités ; gain d'informations, puis les personnages sont découverts ; poursuite (fuite du groupe vers la localisation 3 avec trois scènes : la fuite ; une possibilité qui mène à la capture et à la trame secondaire 3C [incarcération et attente d'exécution à la localisation 1, avec de nouvelles scènes] ; une troisième possibilité en réussissant à échapper aux poursuivants). S'ils continuent leur fuite, les personnages se perdent : exploration (localisation 3). Le succès de cette dernière mène à l'intrigue secondaire de l'acte 3A (confrontation dramatique et dialogues avec les sauvages rebelles, ennemis des autorités).
- **Trame secondaire 2B** : rencontrer des personnages qui connaissent bien les autorités (découverte et dialogues) pour obtenir l'aide d'un PNJ pour le voyage, des informations spéciales et de l'équipement. Cela conduit au 2 ci-dessus, mais sans avoir le temps de l'organisation : les autorités sont soupçonneuses et décident d'envoyer des sbires arrêter le groupe.

Acte 3
Confrontation (dialogues) dans l'endroit qui était l'objectif de l'acte 2, un thème théâtral. Les scènes se déroulent dans les locaux du groupe, ceux des agents de l'autorité, avec la rencontre des personnes qui s'opposent aux autorités, et la découverte de plusieurs endroits de la localité (dialogues, découverte, dialogues, découverte, exploration, dialogues, combat, etc.).
- **Ligne directe** : fuite (exploration ou poursuite) avec plusieurs scènes, une rencontre potentielle préétablie (dialogues) et plusieurs possibilités de rencontres aléatoires (combat), menant à la localisation 4.
- **Trame secondaire 3A** : confrontation dramatique et dialogues avec les sauvages rebelles, ennemis des autorités ; réussie grâce au dialogue, elle conduit l'un des chefs des rebelles (de sexe féminin) à épouser la cause du groupe. Elle les conduit en toute sécurité à la localisation 2, ci-dessus ; retour à la trame principale, avec le PNJ ajouté aux ressources du groupe. L'option de combat a trois résultats possibles :
1) mort du groupe ;
2) défaite du groupe, expulsion de la localisation 3 suivie de la capture par les sbires des autorités, et emprisonnement (trame secondaire 3C) ;
3) victoire du groupe, avec des pertes, suivie d'une fuite (poursuite) pour retourner en toute sécurité à la localisation 2 (voir ci-dessus). Aucune rencontre avec les rebelles à cause des activités des agents des autorités, dont l'attention a été éveillée.
- **Trame secondaire 3B** : avec l'assistance du PNJ pendant le voyage, grâce aux connaissances et à l'équipement obtenus après avoir terminé la ligne directe 2 et 3, les rebelles informent les aventuriers (dialogues) qu'ils doivent se méfier de leur employeur. Ils soupçonnent qu'il n'est pas ce qu'il semble être. Le groupe doit faire un détour jusqu'à la localisation 6 pour vérifier si leurs craintes sont justifiées. Cela les mène à l'acte 4, trame secondaire 4B.
- **Trame secondaire 3C** : capture et incarcération en attendant l'exécution, à la localisation 1. Découverte et peut-être combat permettant de s'échapper, et exploration à la localisation 5. Cela mène à la trame secondaire 4C (sauvetage dramatique et dialogues avec le chef des rebelles).

Trois autres points doivent encore être ajoutés à la trame principale, et probablement six ou sept autres scènes. Elles pourront être situées avant ou après les événements décrits ci-dessus, avec tous les retours arrière possibles et appropriés.

Acte 4
À vous de continuer...

Coda (fin de morceau)

Quand vous terminez la trame, gardez à l'esprit le but final de la campagne et un certain nombre d'objectifs intermédiaires. En moyenne, chaque partie de la campagne doit permettre la réalisation d'un

de ces objectifs. Dans l'exemple ci-dessus, le meneur de jeu devra sûrement créer la plupart des éléments du scénario. Cependant, avec de légères modifications, il est possible qu'une aventure du commerce, en partie ou dans son intégralité, puisse remplacer certaines scènes. Cela est souhaitable pour toutes les activités qui ne sont pas des dialogues intenses, et qui ne sont pas spécifiques au scénario.
Pourquoi ?
Parce que l'insertion de tels éléments, faite avec soin et prévoyance, permet aux joueurs de se distraire, tout en donnant le temps au meneur de jeu de concevoir le cœur du scénario.
Et puis, il vaut toujours mieux envisager l'échec. Cela comprend aussi bien votre échec en tant que meneur de jeu que celui des joueurs, qui n'ont pas réussi à surmonter les obstacles que vous avez semés sur leur chemin – ou qui ont trop bien réussi !

Reprises et interludes

Ayez toujours sous le coude un intermède pour vous permettre de rattraper la sauce. Cela peut être une scène d'intérieur, où se déroulent de nombreux événements (une taverne, un hôtel, un spatioport...). Grâce à lui, vous pouvez occuper le temps si les actes précédents n'ont pas suffi, fournir des informations et/ou de l'équipement aux personnages, et aussi leur en prendre. Cette diversion est un remède pour un échec survenu dans le scénario. De telles fautes sont courantes, même dans les histoires les mieux conçues. C'est pourquoi il existe des scénarios professionnels, éprouvés et testés. Ils ne sont peut-être pas très pratiques à intégrer dans une campagne, mais un meneur de jeu avisé peut s'en servir comme roue de secours. Le temps de jeu qu'il occupe peut être allongé ou diminué si besoin est ; les récompenses et les pénalités seront celles que vous jugerez nécessaires pour que la campagne fonctionne à nouveau, comme vous l'aviez préparée.
La trame principale et les intrigues secondaires devraient contribuer au développement épique de la campagne. Ces dernières, qui sont de véritables diversions, peuvent être amusantes. Mais si elles ne permettent pas de revenir rapidement à l'histoire principale, elles l'amoindrissent et ont tendance à diminuer la qualité de la campagne. Les joueurs risquent d'être décontenancés, et de trouver toute l'histoire confuse et manquant de continuité. Votre campagne doit offrir de l'incertitude et du suspense, du théâtre et de l'action, de l'espoir et des craintes, mais elle doit surtout avoir un fondement : sa trame. Les PNJ doivent avoir des motivations, les événements ne doivent pas être déterminés à l'avance mais constituer un avenir modulable, affecté par les actions des personnages des joueurs dans le monde du jeu.

Composer comme un bon repas

Quand le côté épique de la campagne se révèle enfin, présentez-le de façon aussi descriptive et dramatique que possible. Là aussi, du matériel commercial de bonne qualité peut être très pratique. Utilisez des illustrations pour stimuler l'imagination des joueurs et leur rendre l'histoire plus crédible, afin qu'ils participent activement à l'animation de l'univers imaginaire où vit leur personnage.

Entrée et apéritif

Une fois la campagne commencée, il se peut parfois que vous ne soyez pas au mieux de votre forme en tant que meneur de jeu, ou que l'attention des joueurs se disperse. Dans de telles situations, mettez de côté le scénario préparé et remplacez-le par une aventure différente.
Quand vous n'êtes pas en forme, faire jouer une aventure du commerce est la meilleure solution. Vous pouvez ainsi « gérer » l'histoire en vous contentant d'un peu de lecture. Si pour une raison ou pour une autre vous n'avez rien de disponible, utilisez le truc suivant : un PNJ, ou une entité quelconque, lance un défi ou fait passer une épreuve aux PJ. Il peut leur demander le récit de leurs succès passés, leur proposer un jeu de hasard, un combat, des énigmes (un livre d'énigmes est toujours utile), leur demander de s'évader d'un labyrinthe, etc. Si vous donnez au groupe une récompense appropriée après avoir réussi l'épreuve, les joueurs se rendront à peine compte qu'il s'agit d'une diversion.
Gérer l'ennui des joueurs est un tout autre problème. Adapter une partie à leur humeur du moment est un exercice assez difficile. Une modification radicale du motif en cours peut aider. Par exemple, plutôt que d'engager le dialogue, un PNJ s'emporte, devient fou de rage... et une mêlée générale s'ensuit. Inversement, dans un conflit, un événement soudain peut conduire à un dialogue complexe. L'exploration peut mener à un piège et demander une découverte pour éviter la mort. La gestion de personnes, de biens ou l'organisation s'évanouissent comme neige au soleil alors qu'un désastre menace, ou frappe réellement. Lorsque vous changez radicalement le ton de la partie de cette façon, n'imposez pas de pénalité permanente, et donnez une récompense mineure aux personnages qui accompagnent ce changement et se comportent bien. Si un désastre majeur frappe vraiment les aventuriers, assurez-vous qu'ils reçoivent une compensation immédiate ou prochaine, s'ils font des efforts.

Le trou normand

Dans une veine similaire, à certains moments l'histoire semblera s'enliser. C'est là qu'un meneur de jeu avisé saura faire « dévier » l'action vers une trame secondaire (préparée ou improvisée), qui lui permettra d'avancer ou de reculer dans la trame principale. Dans ce cas, la longévité de la campagne risque d'être menacée. Identifiez alors les éléments du scénario qui ont provoqué la baisse d'intérêt des joueurs. Éliminez-les du reste de la campagne, et remplacez-les par d'autres motifs auxquels les joueurs répondent favorablement. Toutefois, conservez votre travail précédent : l'humeur des joueurs peut changer, et des motifs autrefois ennuyeux peuvent redevenir attrayants.
La conclusion de l'histoire est proche. C'est généralement une bonne idée de s'occuper des pertes du groupe, de ses défauts, et de la partie qui suivra l'apogée du scénario et la réussite de l'objectif final. Bien sûr, cela n'est pas toujours possible, comme en témoigne mon « Souvenir d'une campagne » ci-contre.

Le dessert

Donc, la conclusion d'un scénario est extrêmement importante. À ce stade, il est très dif-

ficile de rattraper les erreurs des joueurs. Cependant, à d'autres endroits du scénario, il est possible de sauver votre histoire en utilisant un plan de secours, préparé à l'avance pour rattraper les gaffes.
Quand dans la partie de « retour à la normale » vous présentez le dénouement aux joueurs, il est également temps de révéler des informations d'une autre nature. Le meneur de jeu dévoile alors des indices concernant un ou plusieurs objets aperçus et/ou gagnés durant la grande aventure. Ces éléments, et toutes les choses particulières trouvées lors de la grande scène finale et du retour à la normale, sont des « appâts », c'est-à-dire des pistes qui conduisent vers la prochaine série d'aventures que vous avez préparée.

L'histoire sans fin

La transition d'un scénario à un autre n'a pas besoin d'être linéaire. Comme pour les scénarios, les campagnes interconnectées peuvent aussi être modulaires, et constituer une matrice. J'insiste : ils peuvent l'être. À moins que le meneur de jeu puisse écrire des trames à une vitesse qui dépasse la normale, une série linéaire est presque obligatoire. Cependant, en revenant en arrière, et en ajoutant quelques éléments nouveaux dans une localisation existante et les scènes qu'elle contient, les joueurs ne se rendront sûrement pas compte que vous mettez les « décors » en place juste un cran avant eux. Et pour les trames multiples ? Dispersez quelques indices sur « ce qui se passe ailleurs » (et sur d'autres choses de ce genre) le plus tôt possible dans le déroulement de la campagne. Ces indices se réfèrent aux idées que vous voulez développer pour vos prochaines campagnes. Notez ceux qui intriguent le plus les joueurs, et commencez à préparer deux nouveaux scénarios (ou trois, si vous y parvenez).
Votre travail ne sera jamais perdu, car vous pourrez toujours l'utiliser, dans une partie ou une autre. Mais, ne peaufinez vraiment qu'une seule campagne à la fois. Pendant que l'action progresse dans l'histoire en cours, observez les joueurs pour sentir dans quelle direction ils souhaitent emmener leurs personnages par la suite. Et commencez à préparer les introductions des deux ou trois campagnes que vous êtes en train de créer. À la fin du dernier acte de l'histoire en cours, quand les joueurs célébreront leur succès, ils se sentiront peut-être un peu déçus, comme cela arrive souvent lorsque la tension retombe. Présentez-leur alors un ou plusieurs personnages-non-joueurs, qui leur ouvriront de nouvelles perspectives. En fonction de leurs réactions, vous pourrez savoir laquelle de vos nouvelles campagnes leur plaira le plus, et vous garderez les autres en réserve.
Les campagnes qui n'ont pas été choisies finiront probablement par être développées. Ce n'est qu'une question de temps avant que vous ne les intégriez dans votre monde. C'est toujours une bonne idée de présenter aux joueurs des légendes, des rumeurs, des récits et des PNJ qui appartiendront au contexte de votre prochaine campagne.

Souvenir d'une campagne

Je me souviens d'une longue campagne que j'ai maîtrisée, dans un contexte d'horreur contemporaine.
Les personnages avaient enfin découvert qu'une sorcière vieille de plusieurs siècles était à l'origine de nombreuses morts et de plusieurs catastrophes.
Ils avaient déjoué le sombre complot de l'être maléfique et son groupe de sorciers, et trouvé le sanctuaire souterrain où allait être sacrifiée l'épouse du principal PNJ de l'histoire, qui avait été enlevée. Les personnages arrivaient juste au moment où la cérémonie commençait.

« Des chandelles rouges à la flamme tremblotante et d'épais cierges diffusant une lumière bleue donnent à l'endroit un éclairage diabolique. Vous apercevez l'épouse de Mr Kiefer, Sandra, enchaînée sur une dalle maculée de sang. L'ancien autel est situé près de l'extrémité sud de la pièce. Une énorme femme en robe de cérémonie rouge et pourpre est penchée au-dessus de la captive. Alors qu'elle lève un affreux poignard de pierre au-dessus de sa victime impuissante, la capuche de sa robe tombe. Vous reconnaissez les traits grimaçants de Doreen Bilrain, déformés par une soif de sang maléfique. La sorcière laisse échapper des petits cris hideux et répugnants » racontais-je aux joueurs, tandis que leurs personnages s'introduisaient subrepticement dans la grotte.
« Une douzaine de silhouettes vêtues de robes noires sont assemblées en demi-cercle devant le sinistre autel. Elles vous tournent le dos, observant attentivement l'invocation de leur chef. »
Alors que les joueurs déclaraient que leurs personnages sortaient leurs armes et se préparaient à tirer, je continuai : « C'est bien ce que Kiefer craignait. Cette cérémonie ne peut être qu'un sacrifice pour libérer le démon wendigo de son emprisonnement. Bilrain est en train de chanter un sortilège d'éveil. Le sang de la victime répandu sur l'autel sera la clé qui libérera le démon. »

À ce moment, des sentinelles postées par les sorciers arrivent derrière les personnages et les attaquent. Les cris et les hurlements avertissent les sectateurs du péril. Des coups de feu retentissent et une mêlée générale s'engage ! Bilrain accélère son rite maléfique. En dépit de la confusion, le chef du groupe, un tireur d'élite, vise la sorcière et tire plusieurs balles de son calibre .45 semi-automatique. Des balles d'argent trempées dans l'eau bénite et gravées d'une croix sont toujours très efficaces.
Doreen Bilrain est touchée, projetée en arrière, tombe, puis semble récupérer et lutte pour se relever. En raison de la couleur de ses grandes robes, les personnages ne peuvent pas juger de la gravité de ses blessures.
Les sentinelles ont été expédiées sans beaucoup de pertes pour les aventuriers. Des sorciers et sorcières morts jonchent le sol maintenant ensanglanté de la grotte. Seule une poignée de sectateurs sont encore debout, et ils cherchent plutôt à s'enfuir. Mais leur maîtresse titube vers l'autel, et lève de nouveau la lame de silex pour frapper la victime. Les joueurs échangent rapidement quelques réflexions puis tirent. Mais les balles ne frappent pas la sorcière. Ils visent Mme Kiefer, qu'ils touchent. Son sang se répand sur l'autel... Une ombre s'y découpe et commence à prendre consistance, et bientôt une abomination se dresse, qu'aucune personne saine d'esprit ne peut imaginer...

« Mais qu'est-ce que vous avez fait ?, ai-je demandé aux joueurs d'une voix qui devait trahir ma stupéfaction.
– Nous avons tué Mme Kiefer pour empêcher Doreen Bilrain de la tuer, me répondit l'un d'entre eux.
– Pourquoi ?
– Nous avons pensé que si la sorcière ne faisait pas le sacrifice, le rituel allait échouer. »
Bien sûr, c'était un raisonnement illogique, mais je continuai à les questionner.
« Pourquoi n'avez-vous pas tiré une nouvelle fois sur la sorcière ?
– Nous l'avons touchée trois fois et cela ne l'a pas arrêtée. Alors nous avons pensé que pour être sûrs du résultat, nous devions... »
Je lui ai coupé la parole :
« Eh bien le démon se matérialise, et vous êtes tous morts. Tout comme cette campagne. La semaine prochaine, nous jouerons à autre chose. »

J'ai commencé une nouvelle campagne quelque temps plus tard... avec de nouveaux joueurs. Ceux qui participaient à cette campagne d'horreur ont pensé que j'avais été trop dur. Ils sont retournés à leur jeu médiéval-fantastique où, de toute évidence, des actions illogiques n'avaient pas de conséquences fatales.

La morale de cette histoire est un avertissement pour les meneurs de jeu. Quelle que soit l'intelligence ou l'astuce dont vous fassiez preuve dans la création de votre campagne, et le soin avec lequel vous présentez votre histoire, ses acteurs peuvent réussir à la bousiller. L'exemple ci-dessus est certainement un cas extrême. Mais faites attention. Prévoyez des bouées de sauvetage en cas d'actions vraiment stupides, pour que votre campagne ne soit pas détruite par de tels gestes.

En piquant leur curiosité, vous les pousserez, bien sûr, à choisir celle que vous préférez.

Faire feu de tout bois...

Tout cela demande beaucoup d'effort. C'est pourquoi je recommande l'intégration d'éléments tirés de scénarios du commerce à chaque fois que cela est possible. De même, l'introduction occasionnelle d'un « donjon porte-monstre-trésor » ou d'une « soirée à la taverne » (ou quel que soit l'équivalent dans votre jeu) est toujours très utile. De tels intermèdes permettent de divertir les personnages en vous demandant peu d'efforts. Pendant ce temps, le meneur de jeu rusé prépare des aventures encore plus ingénieuses et complexes pour les parties suivantes. Et comme dans certaines formes de loisirs plus passives (je pense aux feuilletons télé, qui sont souvent à l'opposé des jeux de rôle en ce qui concerne l'action et le suspens), il faut placer de nombreux interludes entre les scènes importantes de l'histoire. Tout cela part du principe que l'univers du jeu est relativement neuf. Les possibilités pour un monde plus ancien sont encore plus grandes. Le meneur de jeu qui a développé son univers de jeu pendant plusieurs années possède suffisamment de campagnes détaillées pour pouvoir régaler un nouveau groupe de joueurs avec des campagnes présentées de façon modulaire. Ces épopées à grande échelle sont excellentes, car quand elles atteignent un tel stade, le meneur de jeu peut revenir en arrière, réviser son travail et créer une toute nouvelle histoire. Comment ? En tissant une grande trame qui relie les différentes parties de son monde, et en supprimant les éléments qui n'avaient pas bien fonctionné ou qui ne s'adaptent pas au nouveau modèle. Ainsi, en se basant sur le « passé » (les actions des premiers personnages), en ajoutant de nouveaux éléments comme « événements récents », et en plaçant de nouveaux PNJ et obstacles dans l'ancienne trame, une nouvelle histoire prend forme. L'univers de jeu est modifié, et les problèmes qu'il recèle sont aussi changés... tout du moins dans une certaine mesure. La nouvelle histoire qui englobe l'ancienne peut être bien plus détaillée et plus complexe, les intrigues secondaires mieux développées, et l'ensemble peut être joué depuis n'importe quel point de départ. Le récit étant modulaire, le meneur de jeu peut introduire les personnages à n'importe quel moment. De leur côté, les aventuriers peuvent se déplacer librement, peut-être même sauter d'une campagne à l'autre, sans être obligés de progresser de façon linéaire de scène en scène, d'acte en acte, pour arriver à la conclusion. Cette sorte d'épopée est difficile à gérer pour le meneur de jeu ; c'est sans aucun doute la plus complexe. La création de l'univers de jeu ne constitue plus l'effort principal, et un travail minime dans ce domaine suffit généralement pour ajouter de nouvelles localisations et de nouvelles scènes. Mais une nouvelle exigence apparaît. Avec la liberté de se déplacer comme ils l'entendent, les personnages ont un impact encore plus important sur leur environnement, les actions en cours dans le monde, et sur les réactions des différentes personnes, créatures et choses qui l'habitent. L'univers de jeu prend alors vie, agissant et réagissant aux actions et choix des personnages des joueurs.
Ainsi, même en créant une simple scène d'intérieur avec quelques PNJ, gardez à l'esprit qu'il s'agit d'une pièce d'une grande mosaïque, qui prendra sa place dans la merveilleuse campagne que vous avez imaginée. Et vous verrez toutes ces petites silhouettes et formes se combiner pour créer de grands ensembles. Ces derniers s'ajouteront les uns aux autres pour former les campagnes que nous venons de décrire.

Et le meilleur dans tout cela, c'est que tant que vous créez des scénarios pour votre monde, celui-ci continue de vivre et de croître. Avec ces possibilités infinies, vos joueurs et vous-même ne devriez jamais vous lasser des nouveaux horizons qui s'ouvrent devant vous.

Co-inventeur, avec Dave Arneson, du jeu de rôle et donc du jeu Dungeons & Dragons, Gary Gygax a fondé TSR. Il a publié nombre de scénarios, de campagnes (il est à l'origine du monde de Greyhawk) et plusieurs ouvrages (en anglais) sur le jeu de rôle.



Créer un univers de campagne

par Jean Balczesak
et Didier Guiserix



Vous avez joué à plusieurs jeux de rôle, mais aucun ne vous satisfait vraiment. Alors, vous vous êtes dit que vous pourriez peut-être créer vous-même votre jeu. Ou tout du moins, dans un premier temps, un univers dans lequel jouer. Comme nous allons le voir, jouer à Dieu n'est pas si difficile...

Univers à louer

« Que se passe-t-il une fois que vous avez tourné la dernière page d'un livre d'aventure ? » C'est, *grosso modo*, le slogan qui avait été employé pour la promotion d'un jeu américain, il y a de cela quelques lustres. Cette question, nous nous la sommes tous posée un jour et elle a certainement une part de responsabilité dans la naissance de la passion de nombreux rôlistes. Le problème, c'est qu'il n'existe pas toujours un jeu de rôle tiré de votre livre ou de votre film préféré.

L'avantage, avec les livres et les films, c'est qu'ils vous proposent un univers « préparé », qu'il suffit d'adapter pour en tirer la matière à de nombreuses parties. Évidemment, il est possible d'utiliser les règles d'un jeu existant. Certains meneurs de jeu ne se sont d'ailleurs pas privés de jouer aux *Mystères de l'Ouest* avec *L'appel de Cthulhu*, à *Dune* avec *James Bond* ou aux aventures de Tintin avec *D&D* (on peut, je l'ai vu de mes propres yeux !). Ces « détournements » posent cependant un problème plus profond qu'il n'y paraît au premier abord : les règles piratées ont été conçues avant tout pour un univers particulier et il faut donc les « désadapter » avant de les « réadapter » à un autre cadre.

Comment faire, alors ? Eh bien, pourquoi ne pas plutôt utiliser un jeu de type générique ? Sous ce vocable de « générique », on parle de jeux dont le « moteur » des règles est suffisamment simple et souple pour s'adapter et se voir ajouter d'autres règles. Ces jeux sont en général modulaires. Sur le marché français, il n'en existe pour l'instant que trois importants : *BaSIC* (*Casus Belli* HS19), *Simulacres* (*Casus Belli* HS10), et *Gurps* (Siroz Productions).

Pour la suite de l'article, nous vous parlerons de *BaSIC*, en sachant que ces conseils restent valables pour *Simulacres* et *GURPS*, voire même pour un autre jeu dont vous maîtriseriez bien toutes les règles.

L'avantage de *BaSIC*, ce sont ses règles à la simplicité voulue, qui constituent un « plus petit dénominateur rôlistique commun » à partir duquel il est facile de broder. Il est quand même plus logique de construire une maison sur des fondations prévues pour elle, plutôt que de détruire un édifice afin de bâtir sur ses ruines. Non ? C'est le petit jeu auquel nous nous sommes amusés en proposant une « suite » à *BaSIC* avec *Mousquetaires & Sorcellerie* (*CB* HS 21).

Si vous préférez les jeux simples qui privilégient le roleplay, vous n'avez pas besoin de vous compliquer la vie



en essayant d'adapter les règles de *BaSIC*. Elles vous permettront de résoudre pratiquement toutes les situations de jeu, sans avoir recours à l'arbitraire.
Si vous aimez les règles détaillées, taillées sur mesure pour un environnement particulier, ces mêmes règles simples peuvent vous servir de base de travail. En effet, dans un jeu de rôle, c'est l'univers qui compte avant tout et il vaut mieux commencer par le définir correctement avant de concevoir un système de simulation adapté (*Nephilim* et *Hawkmoon*, deux jeux aux univers très riches et très différents, ont des règles développées à partir de *BaSIC*. Au final, elles se ressemblent assez peu). Aucun concepteur de jeu ne s'est jamais lancé dans la mise au point d'un système de génération de personnage avant de savoir à quel genre d'individu il devait donner naissance. Une règle de combat sera forcément différente si vous voulez jouer dans l'ambiance grand-guignolesque de *Massacre à la tronçonneuse* ou dans la société bureaucratique du *Procès* de Kafka...
Avant d'élaborer de nouvelles règles (forcément géniales, puisque ce seront les vôtres), n'hésitez pas à utiliser *BaSIC* pour tester votre univers, pour vérifier sa cohérence, et surtout pour vous assurer qu'il intéresse vos joueurs. Vous aurez toujours le temps, ensuite, d'affiner et de peaufiner votre travail. Vous éviterez ainsi de faire fausse route. Il existe énormément de jeux injouables pour tout le monde sauf leurs auteurs ! Évitez les déconvenues en procédant avec méthode.

Univers personnels

Vous pouvez aussi développer un univers tout à fait original, qui n'ait rien de commun avec les mondes préfabriqués de la littérature et du cinéma. Vous trouvez que *Toon* n'est pas assez délirant ? Vous regrettez qu'il n'existe pas de jeu de rôle gore ? Qu'à cela ne tienne, avec un peu d'imagination, vous aussi vous pouvez devenir maître du monde (mais attention, la concurrence est féroce). L'effort à fournir sera plus grand, mais le résultat final correspondra totalement à vos aspirations.
Les spécialistes s'accordent à dire que le processus de création se traduit toujours par la réunion de deux ou plusieurs idées préexistantes. On ne crée jamais à partir du néant et même les génies ont besoin d'inspiration ! Ce n'est pas le regretté scénariste de BD Jean-Michel Charlier (Tanguy et Laverdure, Buck Danny, Barbe-Rouge...) qui aurait dit le contraire : son appartement était littéralement envahi d'ouvrages, de brochures et de traités divers. De même, quand Gary Gygax a eu l'idée d'écrire les règles d'*AD&D*, il ne s'est pas contenté de s'installer devant sa machine à écrire ; il a commencé par collecter toutes sortes d'informations concernant le Moyen Âge, la mythologie, les jeux de simulation, les probabilités, la magie, les armes, la médecine, les coutumes, etc. Vous aussi, quel que soit le degré d'originalité que vous souhaitiez pour votre univers, vous avez tout intérêt à vous documenter.
Une fois que vous savez quel type d'univers vous intéresse, lisez ce qui a déjà été fait dans le genre. Par exemple, si vous désirez adapter *Les aventuriers de l'Arche perdue*, vous ne perdrez pas votre temps en jetant un œil sur le jeu de rôle *Indiana Jones* (une antiquité publiée par TSR en 1984, qui a assez mal vieilli) et sur la littérature d'aventure des années 30 (la série Doc Savage de Kenneth Robeson est hautement recommandable).
Ensuite, consultez quelques ouvrages spécialisés afin de donner de la cohérence à votre monde. Rassurez-vous, il n'est pas indispensable de lire un traité sur l'économie des années 30 pour savoir gérer les problèmes d'argent d'Indiana Jones ! Certains livres peuvent vous procurer un maximum d'informations utiles sans réclamer trop d'efforts. À ce propos, j'aimerais vous rappeler l'existence de l'excellente collection La vie quotidienne, chez Hachette. Chacun des ouvrages qui la composent passe en revue une époque (Antiquité, Moyen Âge, Belle Époque...) et constitue une mine de renseignements, tout en étant aussi facile à lire qu'un roman. Ne négligez pas non plus la célèbre collection Que sais-je ?, malgré son âge, elle reste irremplaçable. Et puis, si vous connaissez quelqu'un qui a acheté une encyclopédie en 20 volumes, c'est le moment ou jamais d'en profiter !
Maintenant, ne vous abritez pas derrière des excuses fallacieuses comme « les livres, ça coûte cher » ou « je n'ai pas assez d'argent de poche » ! Il existe forcément près de chez vous des lieux où vous trouverez des trésors sans qu'il vous en coûte une fortune. Qu'elles soient municipales, de quartier ou universitaires, les bibliothèques ne sont pas que des nids à poussière ! Et je vous assure que chercher un livre précis dans ces antres aux innombrables rayonnages peut aussi être une aventure passionnante. Même si ce n'est pas précisément le sujet des films de Spielberg, il y a fort à parier qu'Indy passe régulièrement son temps à fouiller les bibliothèques, comme le font souvent les personnages de *L'appel de Cthulhu* ! Si vous êtes étudiant, pensez aussi à questionner vos professeurs (sur des détails précis, ou pour vous conseiller sur des bouquins à lire).

Les questions qu'il faut se poser

Par quel bout faut-il prendre un univers ? Avant de vous lancer à corps perdu dans votre délire créateur, vous avez tout intérêt à bien cerner ce à quoi vous désirez aboutir. Voulez-vous un monde ultradétaillé ou un cadre flou, juste assez cohérent pour vous permettre de jouer ? Dans tous les cas, commencez par tracer les grandes lignes qui sous-tendront votre création. Approfondissez ensuite autant que vous le désirez. Ne vous lancez pas de but en blanc dans la description de menus éléments sans grande importance. Les joueurs se moquent de savoir qu'un galvanisateur fluorisé fonctionne grâce à du bromure lyophilisé. En revanche, ils risquent d'avoir envie de savoir avec quelle monnaie ils peuvent se payer un repas au bar du coin. Voici cependant quelques-unes des questions qu'il faut absolument se poser...

Qui commande ? Comment ? Dans quel but ?

Quel régime politique gouverne le monde... ou, en tout cas, les pays dans lesquels doivent se dérouler les aventures ? La politique peut être une chose extrêmement ennuyeuse à la télévision, mais dans les jeux de rôle, il est impossible de s'en passer. Sans elle, rien ne peut exister. Vous voulez des exemples ? Prenez *AD&D*. Sans régime féodal « capitaliste », pas de chevaliers, pas de mythe glorieux, pas de puissance financière, et donc pas beaucoup d'intérêt à jouer les dératiseurs de choc dans des sous-sols crasseux. Idem pour *Star Wars* qui est bien plus proche du Moyen Âge (les chevaliers Jedi) et du western (les chasseurs de prime) qu'on ne peut l'imaginer de prime abord. Il est inutile, ici aussi, de s'arrêter à des détails trop « pointus ». Savoir si votre monde est soumis à une gérontocratie éclairée ou à une ploutocratie réactionnaire n'est pas indispensable. Il vous suffit d'avoir une bonne idée globale des grandes lignes politiques qui régissent votre création. Ainsi, s'il fallait définir le Complexe Alpha de *Paranoïa*, plutôt que de parler abstraitement de « dictature électronique », il vaudrait mieux faire référence à *2001 l'odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick (pour l'ordinateur fou), au *Meilleur des mondes* d'Aldous Huxley (pour la société déshumanisée), à *1984* de George Orwell (pour la surveillance permanente) et au maccarthysme (pour l'anticommunisme primaire).

Déplacement journaliers

	ANTIQUITÉ	MOYEN-ÂGE	19e SIÈCLE	20e SIÈCLE	22e SIÈCLE
Pauvre	• À pied	• À pied • Âne	• Âne • Malle-poste	• Bus • Train (• Voiture ?)	• Maglev • Navette orbitale
Aisé	• Mule	• Cheval	• Malle-poste • Calèche (• Début du train)	• Train • Voiture	• Glisseur antigrav • Navette orbitale
Riche	• Cheval • Char	• Cheval • Carosse	• Calèche (• Début de l'auto)	• Train • Voiture (chauffeur) • Avion	• Glisseur • Hyper Jet • Astronef
Dirigeant	• Cheval • Char	• Carosse	• Calèche	• Voiture (chauffeur + escorte) • Avion (privé)	• Glisseur (blindé) • Hyper Jet • Astronef (privé)

Habitations

	ANTIQUITÉ	MOYEN-ÂGE	19e SIÈCLE	20e SIÈCLE	22e SIÈCLE
Pauvre	• Rien, pièce commune en ferme • Masure brique • Une pièce (commune) en ville basse ou en château		• Maison de fonction • Une chambre	• Studio, chambre • Logement de fonction • Hôtel	• Cabine - hôtel • Conapt de fonction • Mobile-home
Aisé	• Ferme, maison • Deux pièces en ville	• Ferme fortifiée • Trois pièces en ville	• Pavillon • Trois pièces	• Pavillon • Deux à cinq pièces	• Conapt deux pièces • Bungalow
Riche	• Grande maison + jardin	• Ferme-château + terres • Hôtel particulier	• Grand pavillon • Manoir • Hôtel particulier cinq à dix pièces	← Idem	• Conapt trois à six pièces • Bungalow
Dirigeant	• Palais + jardin	• Château / palais + terres / parc	↑ Idem + résidence de la fonction	← Idem	• Appt. spacieux + Idem ←

Comment vivent les habitants ?

Après l'angle politique, il faut maintenant aborder l'aspect social. Vous devez en effet savoir ce qui différencie les « puissants » et les « défavorisés » de votre univers. Ce facteur peut avoir une extrême importance pour la crédibilité de votre création. Ainsi, par exemple, posséder un téléviseur dans les années 50 était un signe de richesse ; si vous voulez mettre en scène la vie d'un mineur de cette époque, vous ne devez pas commettre l'erreur de lui accorder une TV ! Pour simplifier votre réflexion sur ce sujet, je vous conseille de décomposer votre société en quatre grandes classes sociales :

— Les pauvres (ouvriers, petits employés, serfs, chômeurs, marginaux...).

— Les petits bourgeois (cadres moyens, chefs de service, enseignants, artisans, commerçants, aubergistes...).

— Les grands bourgeois ou les nobles (cadres supérieurs, hauts fonctionnaires, propriétaires terriens...).

— Les dirigeants (capitaines d'industrie, cadres politiques, financiers, seigneurs...).

Pour chacune de ces classes, réfléchissez aux éléments qui la distinguent des autres : usages, moyens financiers, possessions, vêtements, habitations, degré de liberté, etc. Dans la plupart des jeux de rôle, les joueurs incarnent des « petits bourgeois » (jeunes chevaliers, détectives), mais certains peuvent faire exception à la règle en étant des marginaux (*Cyberpunk*) ou des grands bourgeois (certains personnages de *L'appel de Cthulhu*) ou même des dirigeants (*Vampire*). Une bonne compréhension de l'ordre social d'un monde permet de mieux comprendre les grands principes qui président à son fonctionnement.

Comment l'ordre public est-il maintenu ?

Des facteurs politiques et sociaux découle tout naturellement la question juridique. Étudier, au moins dans leurs grandes lignes, les lois et les autorités qui sont chargées de les appliquer et de les faire respecter (personne, police, milice, armée, juges, tribunaux révolutionnaires...) donne une vision globale d'une société. N'oubliez pas que l'arbitraire a parfois été de rigueur dans de nombreuses sociétés (Far West). D'autres ont suivi des règles si éloignées des nôtres qu'elles en deviennent incompréhensibles (Chine antique, cultures précolombiennes...).

Quels sont les moyens de communication ?

Au Moyen Âge, pour envoyer une lettre en Afrique, il fallait monter une expédition de plusieurs semaines, voire quelques mois, ce qui n'était pas à la portée de tout le monde. Aujourd'hui, pour écrire en Australie, il vous suffit d'envoyer un courriel, et il parviendra à votre correspondant en quelques minutes. Les méthodes de transmission des informations ne doivent pas être négligées. N'oubliez pas que les joueurs peuvent avoir besoin d'informations pendant l'aventure.

Quels sont les moyens de transport disponibles ?

Dans l'Antiquité, on se déplaçait à pied. Une mule représentait un luxe, un cheval, un rêve réservé à l'élite ; et les routes (quand elles existaient) n'étaient pas sûres. Pendant des siècles, 50 kilomètres représentaient une distance énorme. Dans ce domaine, vous pouvez très bien réfléchir par analogie et faire des tableaux de correspondance (quel est l'équivalent de la « voiture » de mon univers ?) ou vous référer aux classes sociales que vous aurez définies (quel véhicule emploient généralement les petits bourgeois ?). Question corollaire : comment se repère-t-on ? Y a-t-il des routes ? Des cartes existent-elles, et sont-elles justes ?

Où habite-t-on ?

À quoi ressemblent les habitations, les administrations, les établissements hôteliers, etc. ? Et même : tout le monde a-t-il de quoi se loger ?

Combien ça coûte ?

Si les talents de gestionnaire des joueurs doivent vraiment intervenir dans le jeu, transposez les valeurs actuelles d'une liste d'objets courants dans une monnaie plausible, puis modifiez ces prix au fur et à mesure, en fonction de l'offre et de la demande dans votre univers, ou même de l'importance des objets dans vos scénarios. Mais si vous ne voulez pas de problèmes, ne vous attardez pas sur les questions de prix. Créer un système monétaire cohérent exige beaucoup de temps et des connaissances approfondies en économie générale. Et si vous adaptez un univers existant (Venise pendant la Renaissance, par exemple), vous risquez de perdre un temps considérable à effectuer des recherches. Quand un joueur vous demande le prix d'un objet, décidez en fonction de la classe sociale de l'acheteur potentiel et du caractère « luxueux » ou non de l'objet en question ; ensuite répondez quelque chose du style : « c'est cher », « ça ne coûte rien » ou « tu ne peux pas te le payer ». À quoi bon faire compliqué quand on peut faire simple ?

Vous pouvez très facilement mettre sur pied un univers « jouable », à condition de savoir remettre à plus tard les détails encombrants. Prenez votre temps, réfléchissez bien et laissez-vous aller !

Ancien rédacteur en chef adjoint de Casus Belli, *traducteur de nombreux jeux de rôle (*L'appel de Cthulhu, Star Wars*), Jean Balczesak a contribué à créer de nombreuses rubriques de* Casus Belli, *dont les fameux* Bâtisses & Artifices.

Voyages

	ANTIQUITÉ	MOYEN-ÂGE	19e SIÈCLE	20e SIÈCLE	22e SIÈCLE
Pauvre	– rare – • À pied 20 km/jour	– rare – • À pied • Maritime (marin)	• Malle-poste • Train • Bateau (cale)	• Voiture (pas chère) • Train • Charter • Cargo (lent)	• Maglev • Astronef (3e classe)
Aisé	• Mule, cheval* • Carosse • Bateau	← Idem	↑ Idem	• Voiture • Train (1ere classe) • Avion • Croisière	• Glisseur • Hyper Jet • Astronef (1ere classe)
Riche	• Cheval* • Carosse • Bateau (cabine)	← Idem	• Fiacre* • Bateau (1ere classe)	• Voiture (haut de gamme) + Idem ↑	• Hyper Jet perso • Astronef (Luxe ou location individuelle)
Dirigeant	• Cheval* • Carosse, palanquin • Bateau (privé)	← Idem	• Fiacre* • Bateau (privé)	• Voiture (blindée) • Avion	• Hyper Jet perso • Astronef perso

* à peu près 40 km/jour

DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Jouer sans règles
ou presque

par Jean-Luc Bizien

« Les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran... » Cette déclaration provocatrice est généralement attribuée à... Gary Gygax, l'auteur de l'ancêtre *D&D*, puis d'*AD&D*, dont le moins que l'on puisse en dire est que ce ne sont pas deux modèles de simplicité. Jouer sans règles ou presque est possible, et permet le plus souvent de faciliter une première approche du jeu de rôle, tant pour le meneur que pour les joueurs. Démonstration et conseils : suivez le guide.

Avertissement

Je sais que nombre de joueurs et de meneurs de jeu sont chatouilleux dès qu'il s'agit de supprimer les règles. N'abordez pas cet article comme un manifeste ou une déclaration de guerre. Ma seule intention est de vous présenter une façon différente de pratiquer notre passion commune. J'espère que vous vous y retrouverez.

La règle et l'esprit

En clair, jouer sans règles, c'est quoi ? Il paraît impossible de créer un personnage sans règles. Les règles sont garantes d'une certaine cohérence dans un univers donné. Un personnage, s'il n'est pas créé spécifiquement pour évoluer dans ce décor, n'a rien à y faire. À part quelques tentatives exceptionnelles – et rarement réussies – d'hybridation, on voit mal des guerriers de *Whog Shrog* débarquer dans une partie de *Rêve de Dragon* pour y massacrer tout ce qui bouge, ou des Brujahs égarés au milieu de Rokugan... Comment gérer simultanément leurs caractéristiques, ou leurs différences technologiques ?

Steve Jackson, en son temps, a tenté d'y apporter sa réponse. La mécanique de *Gurps* est magnifiquement huilée, mais ne résout pas pour autant tous les problèmes : il a fallu concevoir un supplément par univers, pour adapter les rouages de l'ensemble à l'esprit du jeu. N'en déplaise aux critiques acerbes qu'on lui a opposé, il ne s'agissait pas d'étendre une gamme marketing, mais bien de répondre à des besoins ludiques. Quoique...

Les règles sont garantes de la cohérence du monde proposé, elles tentent d'en traduire l'esprit. Les auteurs s'attachent à répondre à tous les problèmes qui peuvent se poser à un meneur de jeu dans le cours de la partie, mais aussi à développer une atmosphère propre. C'est la seule question que devra se poser le MJ : faut-il appliquer une règle ou se contenter de résoudre rapidement la situation pour privilégier l'histoire ? On imagine facilement que toutes les actions peuvent être laissées à l'arbitraire du MJ, mais les vétérans connaissent d'expérience le sentiment désagréable de « manipulation » qui s'empare alors des joueurs. L'équilibre, dans le jeu sans règles, réside en une réponse de normand : un peu, mais pas trop...

Modes et travaux

Si, à sa sortie, *Hurlements* a fait figure d'ovni dans le petit monde des jeux de rôle, il faut bien avouer que, depuis 1989, il a été rattrapé. À l'époque, jouer sans règles ne laissait pas indifférent. On a immédiatement vu se tracer nettement la ligne de démarcation entre les



« pro » et les « anti » : fallait-il, oui ou non, laisser libre cours à la toute-puissance du MJ ? Car c'est bien là que se nichaient les réticences légitimes. On avait vu trop de MJ se prendre pour les « maîtres » – c'est probablement pour cela que les « maîtres de jeu » sont devenus des « meneurs » – avant de s'intéresser au jeu... Les règles étaient gardiennes de l'équilibre. En s'y référant, joueurs et MJ pouvaient à tout moment essayer d'influencer le cours du jeu, en se retranchant derrière le sacro-saint Manuel. C'était écrit, il n'y avait pas à discuter ! Je ne crois toujours pas à ces jeux qui « obligent » le MJ à appliquer un système. Sinon, pourquoi se réfugier derrière un écran ? Si le MJ est réduit à la fonction de lanceurs de dés automatique, autant jouer avec des règles et sans lui. Un bon livre dont vous êtes le héros, lu et géré en commun, fera l'affaire...
Mais dans ce cas, *quid* du conte, de l'ambiance, des rebondissements ?

Le pouvoir du MJ

Le rôle du meneur de jeu est de mettre l'aventure en scène. C'est sur sa performance que reposent le rêve, le grand frisson. On peut s'emballer au début pour une succession de « portes, monstres, trésors », qui lassent pourtant très vite.
Il est sans doute plus facile pour le MJ débutant de se référer à la règle... pour s'apercevoir au bout du compte que, parfois, une action légèrement « influencée » – c'est-à-dire honteusement manipulée à l'abri de l'écran – offrira aux joueurs un grand moment de jeu et d'amusement. De tels écarts vis-à-vis de la règle sont d'ailleurs vivement recommandés, à condition de ne pas y recourir systématiquement, sous peine de déclencher le courroux des joueurs. Ces derniers, dans leur écrasante majorité, s'empressent de dévorer les règles pour en tirer le meilleur parti. Car, dans un esprit bien franchouillard, on s'efforce de connaître la règle et ses finesses pour essayer en permanence de la contourner... Après tout, le *jeu*, c'est aussi ça ! Combien de joueurs essayent, au mépris de l'ambiance du moment, de se perdre en supputations stériles sur la « puissance » de l'adversaire, réduisant un moment crucial de l'action à un simple échantillonnage de valeur !
Extrait de dialogue :
« J'ai six dés, il en a combien ? Huit, neuf ? C'est jouable, je peux me le faire ! »
— Fais gaffe, il a très bien pu mettre un XXX à XXX dés !
— Meuh non ! À notre niveau, ce serait du massacre ! »
Ici, les regards soupçonneux se lèvent à nouveau vers le MJ qui, retranché derrière son bout de carton, blêmit et se recule instinctivement...
Le pouvoir du MJ, c'est d'influencer les actions et de trancher les litiges. Son rôle, c'est avant tout de faire vivre l'action et la rythmer.

Un rapport qualité/prix

Je garde un souvenir ému de ma première partie de *Légendes*. Impressionnante séance de création de personnages, qui se résuma à une heure trente de lancers de dés et d'étude d'une feuille ahurissante, qu'on s'est empressé de couvrir de signes abscons. Nous voilà, fringants guerriers, promus gardiens du village. Qu'apprenons-nous aussitôt ? Qu'un ours vient semer la pagaille dans les bois. Nous voilà marchant en forêt, à grands renforts de jets de dés, car il faut se repérer dans les bois, retrouver la trace de la bête, suivre sa piste... Nous croisons finalement la bête dans une clairière. À l'issue d'un combat épique (« Je jette quel dé, là ? Combien tu as dit ? C'est écrit où ? Quel côté ? M..., j'l'ai pas marqué tout à l'heure ! ») l'animal, furieux, nous expédie *ad patres* en trois coups de papattes. *Dura lex, sed lex* : Winnie a ruiné nos espoirs de vivre la grande aventure. Bilan douloureux : une heure trente de création, vingt minutes de promenons-nous-dans-les-bois et... rideau. Idem pour une passionnante aventure de *RuneQuest*, où une compagnie de six guerriers robustes a croisé un troll miniature, petit, certes, mais costaud ! Et la liste de s'allonger...
Bon. Je vois déjà ricaner les esprits chagrins : aligner une litanie d'exemple est aisé, mais que dire de la création de personnages dans *Chimères*, mmh ? OK, vous marquez un point. Deux bonnes heures pour arriver à quatre feuilles illisibles, c'est rude. Mais après, vous pouvez jouer *ad vitam eternam*. Si. Enfin, je crois...
Conclusion de la digression : le plaisir du jeu peut être affecté par l'omniprésence des règles. Si l'on n'y veille pas, elles envahissent la partie et finissent par se substituer totalement à l'histoire. On aura donc soin de se plier aux règles, puis de se concentrer sur l'histoire en laissant la part belle au jeu, à l'ambiance, au dialogue.
Mettons que la création est nécessaire, et n'en parlons plus. Disons plutôt qu'elle permet de placer les bases du décor (« j'ai mon casque, mon grappin, ma combinaison de plongée... On va se le descendre, ce canyon ? »). Et hop : l'aventure peut commencer. Ensuite, il ne reste plus qu'à faire confiance à la logique et à la bonne foi de chacun (si le jeu de rôle se résume à une lutte de pouvoir, laissons tomber !). Si, par contre, il permet de raconter et vivre des histoires, alors je crois que la logique doit l'emporter, au mépris des dés et des règles.
Donc, laissons monter l'ambiance en début de partie. Occupons-nous des descriptions, faisons la part belle à l'action, il sera toujours temps de « gérer » au bon moment. On aura alors tout le temps de passer aux salves de dés – parce que, ne le nions pas, il y a aussi du plaisir à s'emparer des cubes de plastique et à les faire rouler sur la table !

Deux poids, deux mesures

Pourquoi devrait-on lancer les dés, là, maintenant, alors que tout à l'heure, on enfonçait les portes sans sourciller ? Et bien parce que là, maintenant, on y est : tout se joue. Nous avons gravi la colline, ratissé les environs, on est parvenu à la porte. ZE ultimate door. Derrière, on l'a deviné, on le sent, le monstre nous attend, qui aiguise ses crocs et ses griffes. Alors, oui, ça vaut peut-être le coup de jeter un œil aux tables et aux règles pour éviter que le consensus, qui a permis à l'action de se développer de manière fluide jusqu'ici, ne vire à l'aigre dans les minutes qui suivent. Si le combat final se réduit à d'interminables négociations sur ce que chacun estime pouvoir faire, on réduit tous les efforts précédents à néant. Si, à ce moment-là, le meneur de jeu, d'un œil expert, étudie sa table et lance les dés appropriés, alors c'est bon. On va vivre efficacement le règlement de comptes. Les règles sont au service de la gestion : elles évitent les discussions, elles tranchent, elles dédouanent aussi le MJ, qui n'a plus qu'à s'occuper de décrire les conséquences des actions de chacun. Le tour est joué. On a joué sans règles jusqu'à présent, voilà le « presque » qui surgit à point nommé.
Le MJ doit simplement être vigilant à ne pas tomber d'un extrême à l'autre. Il est suspect de ne jamais jeter le moindre dé pour d'un coup ensevelir les joueurs sous une pluie de cubes multicolores. Une fois encore, sachons faire preuve de mesure, car, à l'inverse... on peut aussi créer des règles dans le but de faire monter l'ambiance.
Les premiers tests de *Hurlements* ont eu lieu à Toulon, dans le cadre du FSO, puis à Morestel, aux Semaines de l'Hexagone. J'y étais confronté à des pointures, des « gars qui savaient, à qui on ne la faisait pas ». Et j'y suis allé avec un carton noir, marqué de pauvres Letraset d'un côté. Et désespérément vierge de l'autre. Pas une règle. Alors, les dés on fait du bruit, beaucoup de bruit ! Et les joueurs, rassurés, de s'interroger devant une mécanique qui demandait tant d'efforts de concentration pour des commentaires aussi aisés. Un certain spécialiste ès règles de *Dragon Radieux* a ainsi passé une bonne demi-heure à traverser une pièce sans en faire craquer le parquet, passant de latte en latte, pour forcer une porte fermée qui n'ouvrait sur rien. Il avait lui-même suscité mes réactions en posant la question :
« Est-ce que j'arrive à me déplacer silencieusement ? »
Il avait suffi de consulter l'écran vide en fronçant les sourcils, puis de lancer les dés, pour répondre à son attente d'un rassurant :
— C'est bon, tu peux y aller. »
Et le tour était joué. J'avoue. Mentir, c'est mal... Mais les gouttes de sueur et l'angoisse générée valaient largement ça. La victime n'a d'ailleurs pas fait la tête trop longtemps en réalisant qu'on l'avait bluffée. Pas trop... Parce que le joueur veut aussi et surtout qu'on lui raconte des histoires et qu'on le fasse vibrer.

Les dés derrière l'écran...

Et pourquoi pas devant ? Pourquoi ne pas résoudre les problèmes d'un commun accord ? J'ai vu un nombre incalculable de fois des MJ statuer sur le sort d'un personnage et ne pas se retrancher derrière leurs tables. Quand la (sur)vie d'un PJ n'est



plus rattachée qu'à un jet de dés, qui le condamnera ou pas, certains MJ n'hésitent plus à lancer les dés devant l'écran. Ce faisant, ils se libèrent d'une écrasante responsabilité : « Ce n'est pas moi qui décide de la mort de ton personnage, les dés s'en chargent... » Alors, c'est tout ? Les dés choisissent de poursuivre l'histoire ou non ? Nous sommes soumis au diktat de ces bouts de plastiques capricieux qui roulent en déterminant aléatoirement nos actions – ou leur réussite, en tout cas ?

Dans ce cas, excusez-moi, j'ai une partie de 421 qui m'attend. Au moins, on n'a pas à discuter des règles pendant des heures. On lance, ça roule et on perd ou on gagne, mais le gain est immédiat. Et, l'un dans l'autre, on s'amuse autant, pourvu que les joueurs y voient un intérêt.

Et si tout ceci n'était qu'un jeu ?

Non, définitivement, je pense que le jeu de rôle est bien plus que ça. C'est un moment privilégié, un rêve éveillé, interactif, auquel chacun peut prendre part. De plus, par définition, jouer, c'est s'amuser. Prendre du plaisir. Il faut donc une règle, même minime. C'est un principe incontournable.

Un jeu sans règles, ou basé sur des règles trop lâches, devient vite n'importe quoi. Il n'y a qu'à observer une cour d'école maternelle pour s'en persuader. Mais même les plus petits s'en aperçoivent vite. Ils s'imposent des contraintes et le jeu se développe, progresse, devient intéressant.

Après... eh bien, c'est comme en sport. L'arbitre voit, laisse plus ou moins passer, et corrige le tir s'il y a lieu. Je crois sincèrement que tous les jeux du marché peuvent se jouer sans règles ou presque et qu'ils gagnent souvent à être pratiqués de la sorte. En élaguant les règles de tel ou tel produit, dans le respect de l'esprit, on peut sans problème créer une vraie atmosphère – ne soupirez pas, il ne s'agit pas d'organiser une réunion Tupperware avec des vieux, autour d'une cheminée – en racontant une histoire que chacun est libre d'enrichir à sa guise. Le jeu de rôle y gagne en profondeur et en intérêt, à mon sens. Le meneur de jeu n'est pas une espèce de tout-puissant Gardien des Règles, mais au contraire un animateur de débat, qui s'assure que le temps de parole n'est pas monopolisé par un ou deux énervés. Si chacun peut trouver à s'exprimer, alors la partie prend vie et les personnages gagnent en profondeur. Le propos n'est pas de manipuler, mais de proposer des histoires vivantes, passionnantes. Jouer sans règles, c'est l'occasion de se concentrer sur une atmosphère, une action, un décor...

Encore une fois, il ne s'agit pas ici de déclencher une polémique. Essayez, juste une fois, et vous vous ferez votre idée sur la question. Si j'ai réussi à en décider quelques-uns, je m'estimerai heureux.

Quelques conseils pratiques pour finir

Vous voilà prêt à vous lancer dans l'aventure du jeu sans règles ou presque ? On peut succinctement envisager deux cas de figure.

Vous êtes meneur de jeu

Dans un premier temps, il faudra lire les règles en détail, vous en imprégner au maximum pour n'en dégager que ce qui vous paraît répondre au mieux à vos besoins. Exemples de questions essentielles :

- Est-ce un jeu où les combats sont nombreux ?
- Dans ce cas, quelles règles permettent la gestion fluide de ces combats ?
- Quelles sont celles qui les ralentissent ?
- Les joueurs que vous allez faire jouer sont-ils des vieux routards ?
- Si oui, quelles sont les règles qu'ils affectionnent, celles qu'ils voudront sûrement voir appliquer ? (Il faut parfois, avant le début de la partie, annoncer clairement qu'on fera abstraction de tel ou tel point de règles, pour éviter surprises et désagréments dans le cours du jeu).
- Dans le cas contraire, quelles sont les règles que des débutants pourront assimiler au plus vite ?

En vous posant à l'avance ces problèmes, essayez de simuler un ou deux passages délicats de votre scénario. Gérez la situation et voyez si vous parvenez à la résoudre de manière fluide et efficace. Si vous passez cette première étape, vous êtes sur la bonne voie. Il ne vous reste plus qu'à vous préparer à oublier la règle ou mieux, à savoir le faire au bon moment. Quel que soit le résultat de votre jet de dés, sachez être magnanime, dans l'intérêt du jeu. Un PJ peut parfaitement survivre à une situation critique, ou un PNJ y succomber dans les mêmes conditions. Les joueurs, surtout s'ils sont chevronnés, seront rarement dupes. Ils vous en seront reconnaissants pourtant, si vos « manœuvres » sont déployées dans le seul intérêt du jeu.

Et ne dites pas que ce n'est pas possible : sinon, pourquoi vous obstinez-vous à vous dissimuler derrière ce rempart en carton ?

Avec un minimum d'efforts, vous devriez rapidement maîtriser les parties en faisant appel aux seules règles « obligatoires ». Il n'y a pas de méthodes infaillibles pour décider de celles qu'il convient d'écarter. Chacun est ici libre d'adapter selon sa propre sensibilité.

Vous êtes joueur

Selon que vous serez débutant ou non, il vous faudra faire plus ou moins d'efforts. Les joueurs confirmés devront faire abstraction de leurs connaissances, pour ne plus se consacrer qu'au jeu proprement dit.

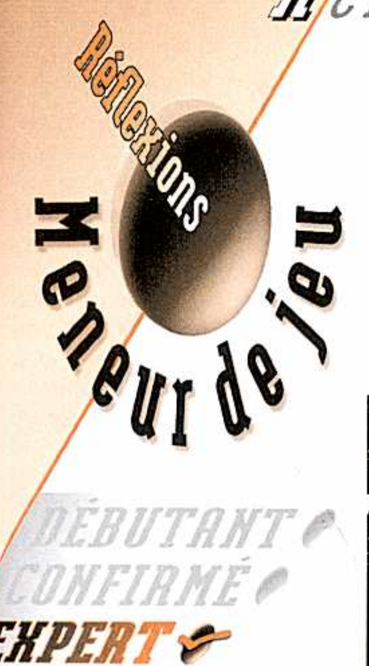
Les débutants, eux, s'attacheront à une ou deux caractéristiques de leur personnage (un ou deux de ses pouvoirs) et ne s'embarrasseront plus de lire leur feuille.

Si vous avez choisi d'incarner un PJ tourné vers l'action, voyez un ou deux points concernant le combat ou les performances athlétiques. Si c'est au contraire d'un intellectuel qu'il s'agit, voyez autant de compétences liées à la réflexion.

Il ne vous reste plus qu'à jouer en confiance : vous êtes là pour faire évoluer le rêve et vivre l'Aventure. Libre à vous, MJ et PJ, de l'agrémenter de règles ou non. C'est votre histoire, après tout !

Coauteur du jeu de rôle Chimères *et du mythique* Hurlements, *Jean-Luc Bizien est également écrivain, instituteur et guitariste émérite.*

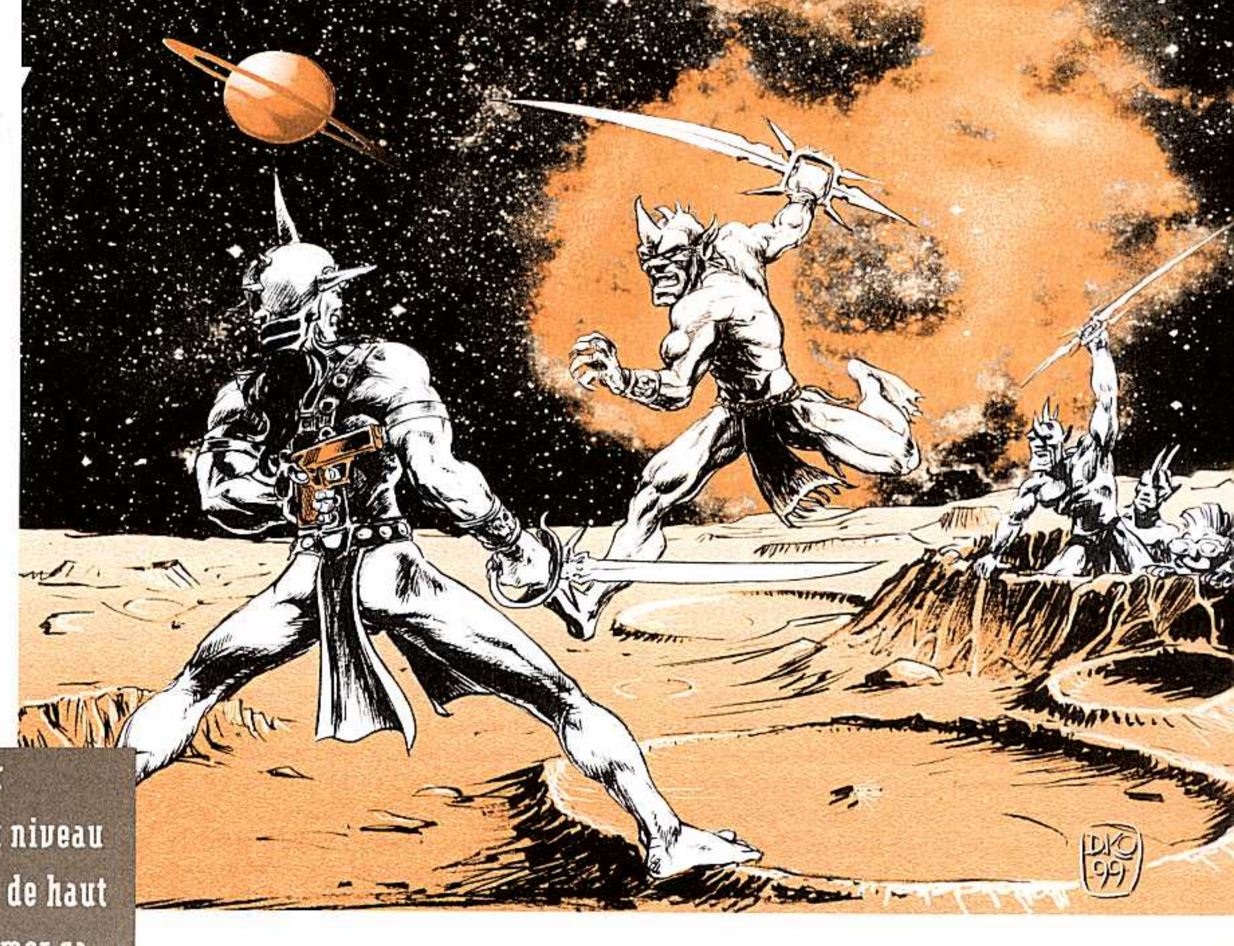




DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Jouer à haut niveau

par Peter D. Adkison



Je l'avoue, j'adore jouer des personnages de haut niveau et mener des campagnes de haut niveau. Je suis fier d'aimer ça, et je me suis pratiquement engagé dans une croisade personnelle pour que la communauté des joueurs respecte ce style de jeu. Comme cette passion n'est pas un grand secret, Pierre m'a demandé d'écrire un article sur la manière de mener efficacement une campagne de ce genre. Je n'ai jamais dit que j'étais doué, juste que j'aimais ça, mais je vais faire de mon mieux...

Avertissement

Une note en passant : dans cet article, je pars du principe que nous parlons d'une campagne d'*AD&D*. D'une part, il s'agit de mon jeu préféré (et je suis un peu intéressé à son succès) et d'autre part, c'est une base commune que nous connaissons tous*. Je pense que cet article sera plus compréhensible si j'utilise des exemples tirés des règles d'*AD&D*. Mais les principes qu'il décrit sont universels et peuvent être facilement appliqués à n'importe quel système de jeu.

* NDLR : Ou presque tous !

Lancez-vous !

Le premier conseil que je peux vous donner sur l'arbitrage d'une campagne de haut niveau est que vous avez parfaitement le droit d'en mener une ! Pour moi, la chose la plus incroyable dans le jeu de rôle est que vous pouvez le personnaliser et lui donner l'orientation que vous voulez. Vous pouvez mettre l'accent sur l'action et les combats, la politique, l'économie, les sentiments... ou tout ce dont vous avez envie. Si vous voulez créer une histoire épique de haut niveau et donner aux PJ les rôles principaux au lieu des rôles secondaires, allez-y et ne laissez personne vous dire que ce n'est pas la « bonne façon » de jouer ! La seule chose importante est que vos joueurs et vous passiez un bon moment. Et c'est le ton que je veux garder dans cet article. Je ne veux surtout pas vous dire « voici la bonne façon de jouer et voici la mauvaise façon » ; mais simplement partager mes idées sur ce qui rend une campagne intéressante, et vous mettre en garde sur ce qui risque de la saboter.

La route est longue...

Avant tout, il faut bien reconnaître qu'arbitrer des aventures de haut niveau est l'une des tâches les plus difficiles qu'un MJ puisse entreprendre. Plusieurs de mes personnages d'*AD&D* ont dépassé le 20ᵉ niveau, et un certain nombre de PJ de



ma campagne ont atteint une stature similaire. Dans les années à venir, quelques-uns accéderont probablement au statut de dieu mineur, voire de divinité majeure. Ce genre de parties demande une maîtrise absolue des règles et une préparation importante afin que l'aventure constitue un défi pour les personnages. Les joueurs ne disposent que de très peu d'informations sur la façon d'arbitrer une campagne de haut niveau, et TSR n'a publié que peu de règles sur ce sujet (une lacune que j'ai l'intention de combler dans les prochaines années). Un meneur de jeu qui décide de mener une campagne de haut niveau s'attelle à un travail redoutable, sans beaucoup de conseils pour mener cette mission à bien, et il devra probablement créer de nouvelles règles pour la réussir.

Mon premier conseil est de prendre votre temps pour arriver aux niveaux élevés. Contrôlez la progression des personnages et ne les laissez pas avancer plus vite que vos talents d'arbitre. La raison pour laquelle la plupart des joueurs ont une mauvaise opinion des campagnes de haut niveau est que, malheureusement, nombre d'entre elles en arrivent là par accident, sans planification préalable. Le MJ a distribué les trésors et les points d'expérience trop rapidement; le niveau de puissance est monté en flèche et il a perdu le contrôle de sa campagne. Deux régulateurs principaux contrôlent la vitesse de progression des personnages : les points d'expérience et les trésors (principalement les objets magiques). Surveillez la vitesse à laquelle vous distribuez ces deux éléments. Inutile d'être pingre. Après tout, cet article explique comment jouer à haut niveau et non comment l'éviter ! Gardez juste un rythme de progression régulier et facile à gérer.

Par exemple, je vous recommande de tenir vous-même le compte des points d'expérience des personnages au lieu de les donner aux joueurs et de les laisser les noter. Contentez-vous de leur dire quel est le niveau de leur personnage. Ensuite, gardez à l'esprit le fait suivant : quoi que disent les tables d'expérience, ne laissez pas un personnage progresser plus rapidement qu'un niveau toutes les deux ou trois aventures. C'est un rythme assez rapide. Si vous jouez une fois par semaine, les personnages parviendront au niveau 20 après douze à dix-huit mois de jeu. Cette période de temps reste assez courte pour vous permettre de jouer à haut niveau plusieurs fois dans votre vie, avec plusieurs groupes de joueurs. Mais elle est assez longue pour qu'en tant que MJ, vous puissiez vous attaquer progressivement au jeu de haut niveau, et améliorer votre maîtrise des règles à chaque étape avant de vous lancer vers la phase suivante.

Les trésors, et surtout les objets magiques, constituent le deuxième élément qui conditionne le rythme de progression des personnages. Là aussi, procédez par étapes mesurées et distribuez les trésors au compte-gouttes. Ainsi, le groupe devrait passer par au moins deux aventures sans posséder une seule arme magique. La première qu'il trouvera sera une arme +1. Quand la moitié du groupe environ sera équipée d'une arme +1, laissez les personnages découvrir une arme +2. Ils auront l'impression de toucher le gros lot ! L'arme +2 devra rester la meilleure du groupe pendant un certain temps, même si ce n'est que pendant deux ou trois aventures. Si vous avez besoin d'un point de repère, vous pouvez faire un parallèle avec le niveau de lancement des sorts. Le groupe trouvera une arme +3 quand ses prêtres ou ses magiciens commenceront à lancer des sorts de 3e niveau. Là encore, tout est affaire de rythme. Ne vous inquiétez pas, vous parviendrez assez vite aux parties à haut niveau, mais celles-ci seront beaucoup plus intéressantes si vous appréciez la route qui y mène.

... mais elle en vaut la peine !

La vitesse de progression des personnages doit être mesurée pour donner le temps au meneur de jeu et aux joueurs de se préparer à ce qui les attend. Mais aussi parce que l'un des grands plaisirs de jouer à haut niveau est la sensation d'aboutissement que l'on ressent à atteindre ce stade. Vous n'éprouverez cette sensation que si vous avez vraiment dû lutter pour en arriver là. Je me souviens d'une mauvaise expérience lors d'une partie de *D&D*... Alors que nos personnages étaient encore au premier niveau, nous avons combattu quelques rats géants et nous avons trouvé dans leur trésor la Hache des Seigneurs Nains. Nous n'avons eu aucun plaisir à trouver une relique aussi puissante gardée par des monstres aussi ridicules. J'ai continué à jouer dans cette campagne parce que j'appréciais la compagnie des autres joueurs et du MJ, mais je ne me suis jamais senti particulièrement fier du personnage de 30e niveau que j'y incarnais. D'ailleurs, je ne l'ai probablement joué qu'une dizaine de fois. Il y a une certaine analogie avec la vie réelle : nous avons tendance à donner plus de valeur aux choses pour lesquelles nous avons dû travailler plutôt qu'à celles qui nous ont été données gratuitement.

Avoir réussi à triompher de tous ses adversaires fait également partie de cette impression. L'un des problèmes courants des campagnes de haut niveau devenues incontrôlables est que le meneur de jeu ne sait plus quel défi proposer aux personnages. Même à bas niveau, il est toujours délicat de trouver le juste équilibre entre des rencontres suffisamment ardues pour faire monter le taux d'adrénaline des joueurs, mais pas trop difficiles pour ne pas massacrer les PJ (pour un MJ, avoir la réputation d'un « tueur » est aussi mauvais que d'avoir celle d'un « père Noël »). C'est encore plus difficile aux niveaux les plus élevés, car il faut considérer un plus grand nombre de variables. Mais il est vital que les joueurs aient l'impression qu'ils risquent de perdre leur personnage. En fait, même si c'est très pénible, je pense qu'il faut tuer un personnage de temps en temps. Même si perdre son personnage n'est pas amusant à court terme, cela rend toute la campagne bien plus intéressante, car cette mort donne au jeu une dimension de danger et de défi.

Équilibré ?

Laissez-moi donner aux MJ un conseil tactique sur la façon d'équilibrer la difficulté et le suspense d'une rencontre. Trichez ! Bien sûr, ne l'admettez jamais devant vos joueurs (1). Prenons un exemple. Les PJ sont environ du 10e niveau et vont entrer dans une région infestée de géants. Vous ne savez pas exactement combien de géants leur opposer pour créer une rencontre équilibrée. Les PJ doivent pouvoir gagner, mais il ne faut pas que la rencontre soit une promenade de santé. Commencez par leur opposer un nombre de géants que vous êtes à peu près sûr qu'ils peuvent vaincre. Disons que vous pensez qu'ils peuvent sûrement battre huit géants. Vous leur en envoyez cinq et vous regardez comment ils se débrouillent. Si, deux rounds de combat plus tard, trois des géants sont morts, deux autres sont gravement blessés, et les PJ n'ont subi pratiquement aucun dommage, il est temps de passer à la vitesse supérieure. Soudain, cinq nouveaux géants apparaissent sur leur flanc gauche et cinq autres sur leur flanc droit. Cette fois, ils sont dispersés, pour qu'ils ne puissent pas être touchés par la même boule de feu. En d'autres termes, variez la taille de la rencontre en cours de jeu, selon la manière dont se débrouillent les PJ.

J'aime bien utiliser une variante de cette astuce avec des PNJ puissants. Si les PJ se trouvent opposés aux gardes du corps du Seigneur Ténébreux, je crée deux ou trois PNJ surnuméraires et je leur donne un peu plus de magie que nécessaire. Puis je commence le combat avec une partie des PNJ. Je garde en réserve certaines de leurs capacités et je regarde comment tourne le combat. Si je trouve que les PNJ ne se débrouillent pas assez bien, pour créer un peu d'excitation, je commence à leur faire sortir quelques surprises de leurs poches, ou appeler leurs amis à l'aide. Il est vital que vous gardiez une certaine flexibilité quand vous décidez quels PNJ participent à la scène. Je suppose que certains joueurs diront que cela n'est pas « juste ». Mais je vois peu de différence entre choisir le nombre d'adversaires avant l'aventure ou pendant qu'elle se déroule.

Des méchants que l'on aime haïr

Un autre élément important pour préserver le suspense à haut niveau est de jouer les ennemis des PJ de façon intelligente. Les adversaires des personnages ne sont pas parvenus à ce niveau élevé en étant stupides. Ils ont des amis et des relations, tout comme les personnages des joueurs. Ce sont peut-être des gens qu'ils peuvent appeler à l'aide pendant un combat, des prêtres et des sorciers qui leur fourniront des sortilèges importants, ou des amis qui chercheront à les venger ou à payer leur rançon s'ils sont tués ou capturés. Si les ennemis des PJ

1. Je peux l'écrire dans cet article, car mes joueurs ne lisent pas le français !

savent à l'avance qu'ils les rencontreront, ils auront sûrement mené quelques recherches à leur sujet, et auront une petite idée de leurs capacités. Les méchants ne sont pas suicidaires; s'ils sentent qu'ils ont perdu la bataille, ils prendront leurs jambes à leur cou (et ils auront sûrement le moyen de le faire).

Il est quelquefois utile de préparer une liste des choses à considérer quand on conçoit un adversaire de haut niveau. Vérifiez que le PNJ a des capacités suffisantes dans chacun de ces domaines.

- Classe d'armure.
- Attaques au corps à corps.
- Attaques à distance.
- Sortilèges.
- Amis à contacter en cas de besoin.
- Un moyen de s'enfuir (comme un sort de Rappel tout prêt).
- Quelque chose de rusé ou d'inhabituel.
- Objets ou capacités spéciaux.
- Bonus aux jets de protection.
- Protections contre la magie.
- Protections contre les attaques à distance.
- Protections contre les attaques spéciales, comme le poison, le drainage de niveau, le feu, le froid, etc.

Il est normal qu'un adversaire ait quelques faiblesses, mais plus son niveau est élevé, moins il en aura.

Les ennemis des PJ feront aussi tout leur possible pour obtenir et garder un avantage déloyal. Ils lanceront des assistants moins puissants contre les PJ pour user leurs sorts et leurs points de vie, puis ils les attaqueront pendant la nuit avant qu'ils aient eu le temps de récupérer leurs sorts, ou ils mettront à l'ordre du jour l'organisation d'une embuscade bien préparée.

Un ennemi joué de façon intelligente peut devenir un personnage que tous les PJ adoreront haïr. Le poursuivre et finalement le vaincre peut être une façon extrêmement sympathique d'occuper une série d'aventures. Et bien sûr, n'oubliez pas que même défait, il reviendra forcément pour une suite !

Plein feux sur les personnages

Le jeu de haut niveau donne aux personnages des joueurs l'occasion d'occuper un rôle central, voire *le* rôle central, dans un conflit épique. L'histoire classique des héros qui tentent de sauver le monde d'un destin horrible est encore plus passionnante quand ces héros sont les PJ. Ainsi, l'une des clés pour bien mener une campagne de haut niveau est d'apprendre comment construire une telle histoire.

Tout d'abord, les histoires épiques ne surviennent pas en un jour. Vous ne pouvez pas vous contenter d'annoncer aux joueurs que « le pays est envahi par un maléfique seigneur de la guerre et vos persos vont partir le tuer ce soir. » Bien sûr, il existe sûrement un « ennemi » principal, mais il n'est pas évident que les PJ sachent qui il est, ni qui sont ses alliés ou ses ennemis. À partir de ce point de départ, vous pouvez créer plein de choses intéressantes, toute une série de complots et d'intrigues, entrecroisés dans tous les sens. Dans certaines des campagnes de haut niveau les plus intéressantes que j'ai arbitrées ou jouées, il a fallu des mois de jeu, voire des années, pour que les PJ découvrent toutes les pièces de puzzle et puissent se lancer dans le dernier grand combat épique.

En développant une histoire de cette manière, vous modifiez les priorités des joueurs. Ils ne pensent plus à accumuler des objets magiques et des niveaux, ils préfèrent tenter de résoudre un mystère ou saboter les plans de leurs adversaires. Encouragez les personnages à se concentrer sur le développement de leurs relations, à construire une base de pouvoir, à se créer des amitiés, et à poursuivre des objectifs politiques, sociaux et économiques, au lieu de se focaliser sur les points d'expérience et les trésors. La longueur d'une histoire épique vous aidera à contrôler la progression en puissance des personnages. Si les PJ combattent un dieu et récoltent un butin monstrueux à chaque fois qu'ils jouent, ils deviendront puissants beaucoup trop rapidement. La campagne se déroulera sans à-coups si vous espacez le rythme de progression et avancez peu à peu jusqu'aux grandes batailles.

Une autre suggestion. Les personnages devraient être confrontés aux puissants objets magiques qu'ils trouveront avant de pouvoir les gagner. Pour obtenir l'Épée de Kas, ils devront combattre le guerrier qui la manie (et tous ses potes en prime). Trop souvent, j'ai vu des personnages envahir une tanière d'orcs pour trouver une superbe épée magique dans le coffre au trésor. Si les orcs possèdent une superbe épée magique, elle ne sera pas dans un coffre, mais à la ceinture de l'orc le plus coriace de la tribu. Et s'il est l'orc le plus coriace de la tribu, c'est parce que c'est un enfant de salaud sournois, rusé et retors !

Bon courage !

Voici mon dernier conseil : ne vous découragez pas. Mener une campagne de haut niveau est difficile. Je suis meneur de jeu depuis 1979 et je fais encore des erreurs. Il y a quelques semaines, j'ai donné un objet magique que j'ai rapidement appris à détester (j'ai fait quelques expériences en convertissant aux règles d'*AD&D* certains objets de *Magic : L'Assemblée*). Si vous prenez des libertés avec les règles, vous finirez peut-être par y aller un peu trop fort. Admettez votre erreur et n'hésitez pas à aller voir un joueur pour lui dire : « je pense que j'ai besoin de modifier un peu les caractéristiques de cet objet. » Cela me rappelle d'ailleurs qu'il faut que je discute avec Jon d'un certain Mox Ruby...

Fondateur de la minuscule société de jeux de rôle Wizards of the Coast, grand joueur d'AD&D, Peter Adkison a réalisé un de ses rêves : avec l'argent dégagé par le jeu de cartes Magic, il a racheté TSR et préside désormais aux destinées de son jeu de rôle préféré.



Réflexions
Meneur de jeu

DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Jouer des Grosbills*

par Jean-Luc Bizien

* voir Glossaire page 6.



Bien peu oseront l'avouer, mais incarner un de ces personnages délirants est jouissif. Ne prétendez pas le contraire : tous les personnages de jeu de rôle, absolument tous, sont des êtres d'exception. Sinon, pourquoi les jouerait-on ? Si c'est pour se jouer soi-même, reproduire sa petite vie tranquille, à quoi bon ? *On veut être un héros !*

Je-pousse-mon-caddie© -à-Auchan©-RPG ne passera pas !

Peu me chaut d'incarner Auguste Chombier, plombier de son état, dans ses fabuleuses pérégrinations chez les ménagères en mal de tuyauteries ! Ce que je veux, moi, c'est un personnage avec des possibilités. Des tas. Un magicien, un vampire... et pourquoi pas un dragon ? Mais c'est très mal vu, ça, de jouer un Dragon.

— *Parce qu'un super guerrier, un pilote de l'Alliance rebelle ou un Tremere, OK. Mais là, un Dragon, non : c'est trop. Il y a des limites !*

— *Ah ?*

Je la vois mal, moi, la limite. Je ne fais pas de différence entre jouer un super-héros et son cousin survitaminé. De toute façon, il y a autant de différences entre un vampire et votre serviteur qu'entre ce même serviteur et un dragon. Oups, pardon : un Dragon.

Grosbill, le péché originel...

En fait, le malaise repose sur ce personnage créé naguère par François Marcela-Froideval et illustré par Didier Guiserix dans *Casus* n° 4 (juin 1981). Un portrait acide, plutôt drôle, qui a fait rire beaucoup de monde, particulièrement ceux qui ne connaissent pas le « vrai » Gros Bill – l'homme qui inspira la chose.

On a bien ri, certes, mais on ne voudrait pas être victime des sarcasmes à son tour... Et pourtant, à bien y regarder, quel est celui qui ne s'est jamais emparé d'un objet magique puissant, le démarquant du reste de la compagnie ? Et quel est celui qui, sans l'avouer, n'est jamais mort de jalousie en voyant un autre que lui se saisir dudit objet ?

Mais le Grosbillisme est-il une tare ? Comment cela s'attrape-t-il ? Détendez-vous. Il n'y a rien de honteux. On y passe tous un jour, inutile de lutter. *Votre heure viendra...*

Au départ, on hésite à franchir d'un coup la frontière qui sépare notre personnage encore banal du Grosbill dans toute sa splendeur. On modifie petitement, progressivement, pour ne pas prêter le flanc à des remarques acerbes :

— *Tu l'as vu, l'autre, avec son perso surgonflé ?*

— *Et comment tu l'as eu ton ninja avec 12 points de Voïd, petit malin ?*

— *25 en Intelligence et en Dextérité, c'est pas un peu exagéré, même pour un mago 27e ?*

Et autres divagations qui ont au moins le mérite de nous faire rire, quand on les évoque entre joueurs bien pensants et raisonnables.

Et pourquoi pas ?

Pourquoi ne pas rendre hommage à ces merveilleux créateurs d'armements lourds qui, des jeux médiévaux-fantastiques à leurs homologues futuristes, s'évertuent à inventer des trésors hélas inutilisés ? Pourquoi le privilège de leur usage serait-il réservé aux seuls meneurs de jeu – qui, soit dit en passant, n'hésitent pas une nano-seconde à les

utiliser à nos dépens, sans que quiconque y trouve à redire ?
De même, on critique ouvertement le personnage « vachement balaise » de son voisin, mais on ne trouve rien à redire quand un MJ nous fait bénéficier de ses largesses. Même si ces dernières sont évidemment trop généreuses.

Grosbills power !

Moi, j'ai une tendresse particulière pour les Grosbills. J'en fréquente. Ils me font rire, et je le leur rends bien ! Certains cultivent une culture du Grosbill au 12000e degré, s'amusant de ces pouvoirs hallucinants, de l'incohérence de leurs performances toonesques, pourtant directement sorties du *Manuel du Joueur*... D'autres, plus fragiles, sont persuadés qu'ils sont dans le vrai. Quels qu'ils soient, *ils ont raison*. Ils s'amusent ! Et, avec ou sans humour, ils jouent. Même si « l'esprit » originel du jeu n'est pas respecté, quelle importance ? Quand j'achète un jeu, j'entends qu'on me laisse l'utiliser à ma guise !
Disons-le tout net : jouer un Grosbill au milieu de personnages standard ne présente pas grand intérêt. Par contre, incarner avec des amis tout un troupeau de vrais Grosbills peut être amusant, voire passionnant. N'avez-vous *jamais* joué des scénarios délirants ? N'avez-vous jamais vaincu des adversaires quasi divins ? Alors faites-vous plaisir : juste une fois, jouez ou faites jouer un Grosbill.
Tiens, une supposition : vous êtes MJ et vous voyez une bande de Grosbills frapper à votre porte...

À vaincre sans péril...

Pour faire jouer des Grosbills et que chacun prenne plaisir à la partie, prévoyez toujours une adversité à la hauteur. Il y a deux grandes options de jeu :
— Jouez-vous dans un esprit toonesque ? Dans ce cas, bienvenue dans le monde des Grosbills© ! N'hésitez pas à utiliser les PNJ principaux abondamment décrits dans les règles, lorgnez du côté des demi-dieux, voire des dieux.
— L'esprit se tourne plutôt vers un « simili sérieux » ? Là, il faut proposer un bon compromis, car nous sommes en présence des Grosbills les plus délicats à manipuler. Ceux-là veulent, malgré les capacités de leurs personnages, évoluer dans un univers encore à peu près cohérent. Contrairement au cas de figure précédent, qui correspond plutôt à une façon occasionnelle de jouer (on s'accorde une pause délirante entre deux parties sérieuses), on pourra alors jouer les Grosbills en campagne. Là, c'est plus par volonté d'exploiter le système de jeu que pour survivre à tout prix que les joueurs font enfler leurs caractéristiques. Ils s'autorisent ainsi à découvrir certains aspects du jeu qu'ils n'auraient jamais pu connaître sans cet artifice.
Et, jusqu'à preuve du contraire, l'auteur ne l'a pas écrit uniquement pour faire joli, non ?

Jusqu'où aller trop loin ?

Car le MJ ne doit pas être une espèce de gardien des règles, chargé d'endiguer les assauts furieux de Grosbills lâchés dans un scénario. Il n'est pas là pour les éliminer, ni pour les supporter. Il a préparé une aventure, qu'il aura plaisir à faire jouer. Pour cela, autant que faire se peut, il faudra tendre vers une « cohérence de la démesure ». En bref : même en admettant que Superman existe, qu'il vole, et tout, on doit accepter certaines règles (dans ce cas précis : l'existence de la kryptonite, seule matière capable de réduire à néant ses supers pouvoirs). Soumettez donc nos héros au même type de contraintes, qui limiteront leurs pouvoirs, sans heurter pour autant leur ego de champions. Chacun a sa kryptonite. Sa faiblesse, visible ou non. Cherchez dans leur background ; plus il est fourni, plus vous aurez matière à puiser ! Trouvez – ou mieux : *créez* – des principes qui justifient vos limitations !

Et si je ne veux pas vraiment ?

Si vous acceptez de faire jouer des Grosbills sans totalement vous convertir à leur cause, voici quelques conseils de préparation ou d'adaptation qui vous permettront d'affronter sereinement les joueurs.

- Les PJ sont victimes d'une malédiction en cours de scénario. Le résultat peut être progressif, mais le résultat est le même : leurs pouvoirs « grobillesques » sautent un à un, ou leur équipement est altéré. Procédez en douceur. L'éradication massive est déconseillée. Ça « ruine l'ambiance », ces choses-là...
- À cette occasion, nos presque demi-dieux peuvent redevenir de simples mortels. À eux les joies de l'aventure, des risques vrais ! Dans ce cas, qui peut se révéler extrême, prévoyez le repli stratégique, qui vous évitera de vous fâcher avec des amis : si, à l'issue de l'aventure, les joueurs accusent le choc, insistez sur le fait que la situation n'est que momentanée. On a très bien pu vivre un cauchemar commun, et se réveiller de nouveau aussi beaux et Grosbills qu'avant. Vous avez joué une partie agréable, et chacun reste, à terme, sur sa position.
- En fait, la recette la plus juste consisterait à opposer aux PJ des PNJ qui possèdent la réponse/parade exacte à leurs facultés habituelles. Sans le laisser transparaître de manière trop évidente, pour éviter que le scénario ne tourne à la partie d'échecs. Même le plus fabuleux des Grosbills redevient un personnage standard – ou, en tout cas, est amené à en adopter le comportement ! – quand ses pouvoirs se retrouvent sans effet.
- Prévoyez, comme justification ultime, la découverte d'un univers parallèle. Nos surhommes ne verront sans doute aucun inconvénient à aller « formater » d'autres univers. Mais, opposés à des créatures puissantes, qui sont régies par leurs règles propres et ont l'avantage indéniable d'évoluer « à domicile », nos champions devront faire preuve d'innovation. Le Grosbill est en effet un expert (il a étudié toutes les règles, il a réfléchi à la manière la plus efficace d'en tirer parti, il a su lire entre les lignes et exploiter les failles – toujours à son avantage). Mais sa force est aussi sa faiblesse. En bousculant ses référents, le tour est joué : il doit s'adapter ou disparaître. Il est à nouveau dans la situation du perso lambda, sans avoir à nier son statut de demi-dieu. Agissez avec diplomatie : le Grosbill ne sait plus ce qu'est la peur depuis longtemps. Sa technique subtile du « Moi vois, moi frappe. Moi frappe, moi tue ! » a eu raison des plus résistants d'entre nous... Le Grosbill ne sait plus ce que craindre l'issue d'une aventure signifie. La plupart vous seront reconnaissants d'éprouver une certaine angoisse...

À qui profite le crime ?

C'est la question finale que chaque MJ devra se poser avant de faire jouer des Grosbills. QUI peut se sentir menacé par la puissance des PJ ? Quel PNJ voudrait stopper la course à la puissance des PJ avant que ces derniers ne représentent pour lui une menace réelle ? En un mot : quel PNJ est *encore plus puissant qu'eux* ? Lorsque vous avez la réponse, vous avez dressé le portrait robot de l'adversaire idéal.
Vos Brujahs se sont rendus maîtres de la moitié de l'univers. D'accord. Ils seront donc impitoyablement pourchassés par une unité de la Patrouille du Temps, issue de l'an 3000 et équipée de lasers, des adeptes de la téléportation. Une espèce de Jack Crow gonflé à la sauce cyberpunk. En plus, cela peut donner lieu à de somptueuses descriptions...
Prévoyez toujours une sortie possible à cet adversaire et ne laissez jamais traîner son petit matériel. Au besoin, limitez dans le temps les pouvoirs de vos PNJ. Il y a toujours une explication plausible, en cherchant un peu. Parce que dans le cas improbable où les Grosbills parviendraient à satelliser leur adversaire, il serait particulièrement préjudiciable qu'ils s'emparent des objets du défunt. Ou alors, laissez-les en disposer *à dessein* : ces leurres sont en fait des moyens supplémentaires, mis à la disposition de la prochaine fournée de PNJ. Imaginez des objets truffés d'émetteurs qui permettent de localiser leurs porteurs, d'autres créations plus retorses qui irradient de bien vilaines choses, capables d'amenuiser nos braves petits gars... Ne perdez jamais de vue que vos PNJ peuvent être eux-mêmes les jouets d'un complot plus vicieux encore...

Sauvez Willy !

Mais ne cédez surtout pas à la tentation d'éradiquer nos Grosbills. Qui sommes-nous, encore une fois, pour décider de la disparition de ces fleurons de notre passion ludique ? Même amoindris, laissez-les vivre, de grâce !

Coauteur du jeu de rôle Chimères et du mythique jeu Hurlements, Jean-Luc Bizien est également écrivain, instituteur et guitariste émérite.

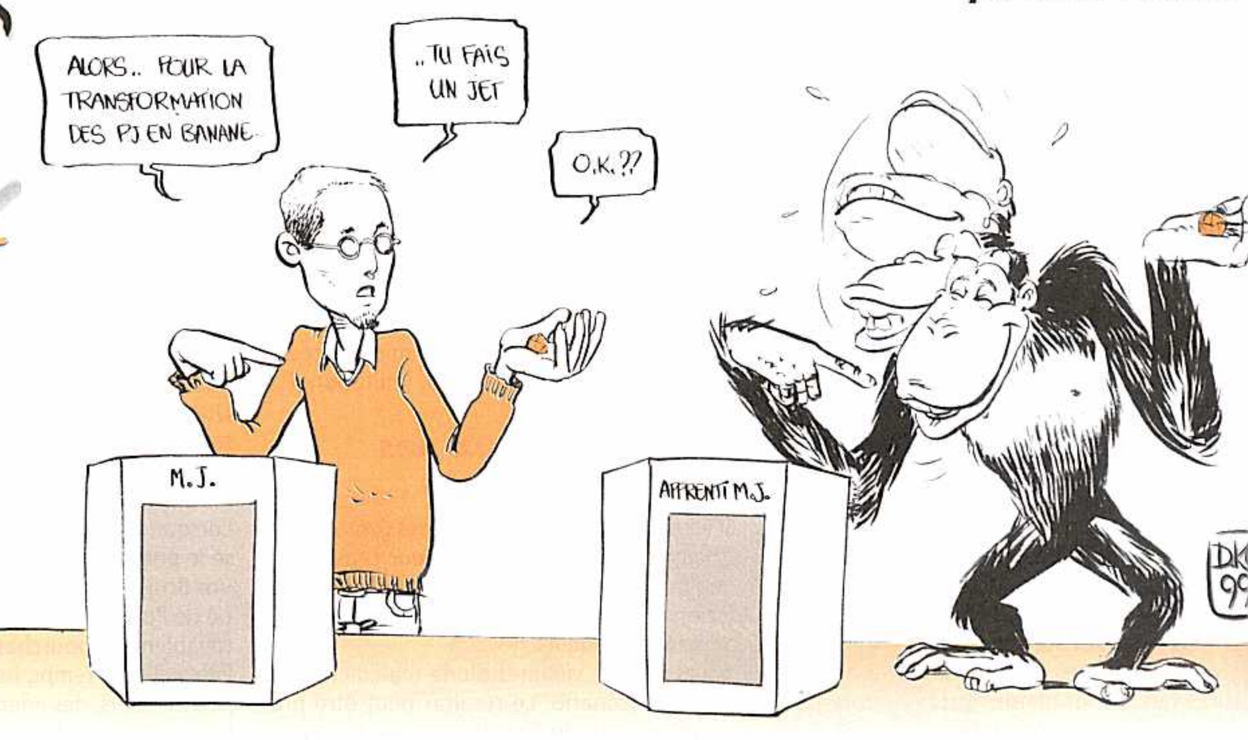


Vers les autres
Meneur de jeu

DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Réussir des parties d'initiation

par Didier Guiserix



Nous ne sommes malheureusement pas près de voir le jeu de rôle s'offrir de la pub télé ! Sa découverte passe toujours, comme aux temps des pionniers, par les parties d'initiation, où un rôliste fait jouer quelques curieux. Si l'expérience est séduisante, certains deviendront des passionnés, d'autres de simples amateurs, mais tous auront pu se faire une idée. Encore faut-il que l'initiation se passe bien...

À votre service

Réussir une initiation demande de préparer un peu l'affaire. Quelques pièges peuvent faire capoter la partie, surtout lorsqu'un joueur confirmé, trop habitué aux mille ficelles du jeu, fait une démonstration pour de parfaits novices... Votre premier souci de rôliste amené à faire une initiation en tant que meneur de jeu est de faire abstraction de vos préférences personnelles pour vous mettre au service des néophytes. Pour commencer, posez-vous quelques questions.

• **Qu'est-ce qui les pousse à essayer?** Est-ce une nécessité professionnelle (pour un animateur, un ludothécaire)? Une connaissance vague du sujet (ils ont connu des joueurs ou ont lu des articles sur ces « drôles de jeux » et sont intrigués)? Une implication forte (parents de joueurs, journaliste écrivant un article)? Prêts à faire un effort de compréhension, les professionnels cherchent des recettes pratiques et jouent en prenant du recul. Pour les impliquer, il faut du rythme et des rebondissements. Les parents et les journalistes cherchent surtout à voir comment ça marche. Leur personnage et le but du scénario importent peu, ils apprécient surtout de découvrir les possibilités du jeu : enquête, exploration, description de lieux impressionnants ou pittoresques, passage d'obstacles, et... combats (avec un œil inquisiteur : est-ce violent ou juste défoulatoire ?).

• **Le groupe de joueurs est-il cohérent?** Partager de nombreuses références dans des domaines comme le cinéma, la BD, les voyages, ou la musique crée une précieuse complicité entre les joueurs. Mieux vaux faire deux parties pour deux joueurs qu'une seule réunissant les quatre s'ils n'ont rien en commun.

• **Sur quel thème vont-ils le mieux s'amuser ?** Aiment-ils la science-fiction, le médiéval, le fantastique, l'espionnage, les pirates? Il est important de trouver un thème sur lequel tous les participants se retrouvent, qui permet à leur imagination d'en rajouter sur vos brèves descriptions. Si l'un d'eux n'accroche pas au thème, il ne participera pas et décrochera du jeu. Et puis, découvrir quatre ou cinq principes de jeu nouveaux demande un effort. Il est néfaste qu'en plus certains aient à décoder les conventions d'un genre qu'ils connaissent mal.

• **De combien de temps disposent-ils?** Chez vous, dans un club ou dans un camp de vacances, ils prévoient de jouer le temps d'un jeu de société standard, soit environ deux heures. Dans un salon, une convention, pour une démo au débotté à la cafétéria, ils ne resteront pas plus de 20 à 30 minutes.

• **Voudront-ils repartir avec quelque chose?** Si le jeu les a amusés ou intrigués, ils voudront réfléchir à ce qui s'est joué. Pouvoir repartir avec sa feuille de personnage est un minimum (prévoyez des exemplaires lisibles). Ils peuvent

aussi vouloir acquérir une copie du scénario ou des règles : une bonne raison pour utiliser des règles courtes et « libres d'être photocopiées » comme *Simulacres* ou *REVES* (1). Ayez des exemplaires à donner sous la main.

Du plus simple possible... à encore plus simple !

Les novices ont déjà à comprendre des principes comme les dialogues entre le MJ et les joueurs, ou pourquoi et quand on lance les dés, et à décider de leurs actions dans le cadre du scénario. Ils ont donc besoin de simplicité, dans les règles et dans l'aventure.

Les règles

Sauf si vous disposez d'une longue après-midi avec des joueurs très motivés, il est préférable d'éviter d'utiliser votre jeu habituel. Préférez des jeux simplifiés (*BaSIC*, les règles de base de *Simulacres*, *REVES*, au pire *AD&D* tel qu'il est présenté dans la boîte d'initiation). Il n'est pas interdit de créer vos propres règles, mais des règles « publiées » sont plus légitimes, plus « indiscutables » pour des novices.
En jeu de rôle, la règle est là pour que le MJ ne décide pas arbitrairement qu'une action réussisse ou rate. Le joueur a donc juste besoin que son personnage puisse tenter toute action imaginable, et de savoir quel est son « niveau » de chance de réussir l'action désirée.
Le MJ a besoin d'une caractéristique d'esprit (qui peut englober astuce, psychologie, déduction, culture, etc.) et éventuellement de deux physiques : force pure, et habileté (qui sert autant pour grimper, bricoler et esquiver). Préciser un « métier » permet de déterminer diverses tâches qui lui sont familières et pour lesquelles il n'a pas besoin de lancer les dés. Un score en Constitution détermine les blessures qu'il peut subir. Et cela suffit.
S'il y a plus de caractéristiques, la création du personnage va prendre à elle seule tout le temps que vos amateurs sont prêts à vous accorder. Et leur donner des personnages prétirés risque de faire croire, dès l'abord, que le meneur de jeu est là pour imposer des choses aux joueurs, ce qui n'est pas souhaitable.

Le scénario

Ma première partie, celle qui m'a fait basculer de joueur-de-tout à rôliste effréné, se résumait à ceci : « Votre groupe arrive près d'une ruine. Une grille rouillée donne sur une cave sombre... (10 mn de débat pour savoir s'il faut y aller). Dans la cave, soudain, des rats vous agressent (combat paniqué. Yeuk, des *rats* !). Tiens... une trappe mène vers un niveau inférieur... Oh ! Une belle armure scintille à la lumière des torches, mais... cette masse sombre... C'est une araignée géante, et elle vous attaque ! »
Total, trois heures de jeu et l'impression d'avoir fait trois tours sur les montagnes russes... Inutile d'en mettre plus, sauf peut-être avec des habitués de jeux vidéo ou de livres-jeux (et uniquement si vous êtes bon conteur).
Sur un salon, pour initier un père à l'esprit ouvert et son fils de douze ans, j'ai juste fait jouer une « rencontre » médiévale-fantastique tirée de *Simulacres*, qui tient en trente lignes et une fiche : dans une clairière, un ours est agressé par des orques et un troll. Détail, l'ours porte un collier de gemmes. Intrigués, les personnages volent en général au secours de l'ours, qui est en fait un druide. Cela représente 20 à 30 mn de jeu, avec des occasions de se cacher, de ruser, de provoquer les orques, de combattre de loin et au contact, d'être blessé, de se soigner, de discuter...
L'idéal est de prévoir un scénario en deux parties : après une introduction très brève (« vous voyagez ensemble, lorsque... ») et la présentation des PJ, lancez une rencontre simple. Vous verrez rapidement que certains joueurs rentrent dans le jeu, alors que d'autres attendent qu'on leur dise de lancer les dés... Au bout d'une demi-heure, l'épisode est terminé. Cela permet à ceux qui n'ont pas bien saisi le jeu de quitter la table sans donner l'impression de fuir. Ceux qui ont aimé restent pour une suite, qui peut être un peu plus épique. Dans l'intervalle, vous avez le temps de souffler.
Pour faire bref, l'introduction doit juste laisser le temps aux PJ de se présenter les uns aux autres, puis les plonger directement dans l'action. Des exemples :
- En médiéval, les PJ voyagent à faible distance les uns des autres, quand un phénomène les pousse à se rassembler : obstacle, pluie diluvienne ou arrivée d'une troupe inquiétante. Éventuellement précédés de personnages-non-joueurs cherchant de l'aide (brève discussion), des monstres surgissent (combat).
- En contemporain, les PJ survolent une zone inhospitalière (jungle, chapelet d'îles) à bord d'un petit avion. Panne ou crise cardiaque du pilote. Ils se posent avec juste ce qu'il faut de casse (plus de radio, impossible de redécoller). Il faut maintenant rejoindre la civilisation. Les personnages trouvent dans l'avion l'équipement qu'ils ne sont pas censés avoir (armes, pharmacie, etc.) et en route ! Ils rencontrent en chemin une tribu indigène (réactions diverses) ou des contrebandiers (mauvais ou bons bougres, mais méfiants) et des animaux sauvages. Puis, s'il y a une suite, une mine ou des ruines oubliées (hantées ?), une base secrète (guérilleros, labo high-tech aux activités diaboliques), des ravins, des rapides...
- En fantastique, n'ayez surtout aucune honte à utiliser une brochette de clichés : lande déserte, panne de voiture, veuve hallucinée... Si vous voulez faire plus moderne, essayez une soirée catacombes qui tourne mal (incendie de la sono), suivie d'une fuite dans les souterrains et de l'irruption des PJ au milieu d'une réunion d'adeptes d'un rite vaudou, cthulhien ou vampirique...

Quelques trucs

- Le plus difficile pour les novices est de deviner ce qu'ils peuvent et doivent faire ou dire. L'idéal est qu'un joueur aguerri se mêle au groupe. Ils peuvent calquer leur attitude sur lui. Ce joueur doit savoir rester en retrait en prenant un personnage faible, afin que les autres ne le suivent pas passivement.
- Le style doit être épique, le souffle celui de la grande aventure.
- Pas besoin de descriptions précises, juste des impressions (forêt épaisse et humide, château majestueux). Les lieux doivent être identifiables. Évitez les endroits comme un temple taoïste. Personne ne sait à quoi ça ressemble, alors qu'un château fort se visualise tout de suite.
- L'aventure doit contenir des choses évidentes à faire, si les joueurs n'ont pas d'idées.
- Avec de très jeunes joueurs, évitez les interactions avec des PNJ. Ils ne distinguent pas bien quand le MJ explique ce qui se passe et quand il joue le rôle d'un PNJ. Pire, ils ne distinguent pas non plus entre les PNJ et les monstres et, une fois en zone dangereuse, ils ont tendance à taper sur tout ce qui bouge.
- Au contraire, multipliez ces PNJ avec les joueurs adultes. Ils apprécient ces interactions, et pensent souvent à poser des questions aux PNJ plutôt qu'au MJ pour « rester dans le jeu ».
- Des amateurs de jeux risquent de vous demander comment on résout ceci, et cela, et tel cas particulier, vous entraînant dans une explication sur le jeu de rôle. Repoussez toute discussion à après la partie.
- Des professionnels du rôle (formateurs, psychologues, comédiens, scénaristes) ont parfois du mal à s'initier, car le jeu de rôle est trop proche de leur métier, ce qui les empêche de s'amuser. Pire, cela les pousse à faire intervenir dans le jeu des éléments de leur métier qui n'ont rien à y faire.
- N'oubliez pas, avant de quitter vos nouveaux joueurs :
— de faire un debriefing en leur expliquant ce qu'ils auraient pu faire ou voir s'ils avaient agi de telle ou telle manière,
— de leur rappeler l'un des objectifs du jeu : passer un bon moment tout en étant participant actif d'une aventure,
— d'expliquer un peu, à ceux que cela semble intéresser, le travail et le plaisir du MJ, car s'ils veulent rejouer, l'un d'eux aura tôt ou tard à remplir cet office.

Merci à Julien Queinnec, codéveloppeur de REVES.

Rédacteur en chef de Casus Belli, coauteur du jeu de rôle Mega, auteur du Livre des jeux de rôle (éditions Bornemann), Didier Guiserix se met toujours en quatre pour faire partager sa passion du jeu de rôle.

1. Comment se les procurer :
REVES est sur le site internet de la FFJDR (<www.ffjdr.org.reves/>). Le Casus Belli hors série n° 10, toujours disponible, est consacré à Simulacres. Ses règles de base se trouvent également sur notre site internet (<www.excelsior.fr/cb/>).



Jeunes loups et vieux renards autour d'une même table

par Serge Olivier





Après avoir vu les bases de l'initiation au jeu de rôle, penchons-nous plus en détails sur l'une des méthodes les plus efficaces : faire jouer ensemble des débutants et des joueurs confirmés.

La vertu de l'exemple

Souvent les joueurs débutants ne savent pas par quel bout prendre leur personnage ou comment réagir aux événements du scénario : c'est trop abstrait, ils n'ont pas l'habitude, ils n'osent pas intervenir, ils ont peur pour leur personnage, etc. Le meneur de jeu ne pouvant pas tout faire, la meilleure solution consiste à mêler débutants et joueurs confirmés, ces derniers servant de guide et d'exemple.

Le bizutage de la bleusaille

Encore faut-il que les « anciens » l'assument, ce rôle de guide et d'exemple ! Trop souvent, les vétérans se replient sur eux-mêmes, échangent commentaires et blagues incompréhensibles pour le néophyte sur des parties passées, quand ils ne jargonnent pas en franglais ou dissertent sur les systèmes de jeu (« dans *Carambars & Malabars* il y a un intéressant effet de seuil sur les dégâts causés par les caries... »). En ignorant le débutant, le joueur confirmé lui fait sentir sa supériorité : lui sait comment ça marche et il éprouve une satisfaction mesquine à se sentir membre d'un petit club privilégié où pour être admis il faut faire ses preuves, c'est-à-dire se démerder comme on pourra durant l'aventure. Mais le jeu de rôle n'est pas l'armée : il n'est pas nécessaire d'en baver. La meilleure chose à faire est donc de bien insister auprès des joueurs confirmés pour qu'ils se montrent ouverts, coopératifs, et qu'ils ne monopolisent pas la parole. S'ils n'ont pas envie de jouer avec des débutants (« on va se faire chier, y en a marre d'expliquer »), n'insistez pas : il est inutile de prendre le risque de dégoûter les nouvelles recrues.

Le rôle pédagogique du joueur confirmé

Lors d'une partie d'initiation, il ne faut pas être trop nombreux : quatre ou cinq joueurs maximum, dont pas plus de la moitié de débutants. Les joueurs confirmés doivent guider et encourager les novices pour ce baptême du jeu. Il ne faut pas qu'ils hésitent à tenir, en plus de celui de leur personnage, un véritable rôle pédagogique. Cela consiste essentiellement à expliquer ce qu'ils sont en train de faire. Ils ne doivent pas craindre de sortir de la peau de leur personnage le temps de com-

menter l'action qu'ils viennent d'entreprendre. « Alors là tu vois, mon perso fait ça parce que si on se bouge pas on va se faire griller les moustaches par le gros magicien maléfique... »
Si ce commentaire sur le vif présente le désavantage d'interrompre la partie, il a par contre le mérite – supérieur dans le cadre d'une initiation –, de sensibiliser les débutants aux mécanismes essentiels du jeu de rôle qui, d'abstraits qu'ils restent bien souvent après une simple explication orale, deviennent concrets. Le joueur confirmé doit accepter de servir de guide dans les deux domaines principaux du jeu : la technique et le rôle.

Les couples qui marchent

Voici quelques idées pour associer dès leur background joueurs vétérans et débutants.

Le maître et le valet
Contrairement à ce que l'on pourrait croire, c'est le néophyte qui joue le maître, le vétéran se glissant dans la peau de son valet/domestique/secrétaire/homme à tout faire, etc. Le débutant est obligé de s'imposer et de prendre les décisions puisqu'il détient l'autorité. Mais son serviteur expérimenté est toujours là pour le guider.

Le maître et le disciple
Là, c'est bien le joueur confirmé qui incarne le maître... en magie, en science, en parapsychologie, qu'importe. Mais il ne fait qu'accompagner son jeune élève dans une quête personnelle ou une épreuve qui lui permettra de devenir un maître à son tour, etc.

Les deux frères
L'un (le joueur confirmé) est l'aîné mais, bâtard, il n'est pas l'héritier du titre. L'autre, le cadet, est le vrai héritier. Beaucoup de variantes sont possibles : deux marchands, deux soldats, etc.
Il importe toujours de veiller à ce que le personnage le plus expérimenté n'ait qu'un rôle de conseiller et que l'essentiel de l'aventure repose sur les épaules du débutant. « Puisque c'est toi qui a su tirer l'épée, Arthur, je t'aiderai à monter sur le trône. – Merci, Kay. Avec toi à mes côtés, je suis sûr de vaincre. »

La technique

Les règles constituent une donnée fondamentale du jeu de rôle. On ne peut les ignorer. Elles posent souvent problème aux débutants qui ne s'attendent pas à un tel niveau de simulation et donc d'abstraction, habitués qu'ils sont au bon vieux *Monopoly* des familles. Si le néophyte n'a pas besoin de vraiment connaître les règles à fond, une connaissance superficielle est nécessaire, ne serait-ce que pour qu'il comprenne les quelques nombres qui définissent son personnage. De même, lorsqu'il devra lancer un dé de forme bizarre, mieux vaut qu'il sache ce que cela signifie.
Ici, le rôle du vétéran est clair : il doit expliquer à quoi correspondent les caractéristiques, les chances de réussite, les jets de dé, etc., à chaque fois qu'un point de règle est utilisé pour résoudre une action. Le plus simple est qu'il prenne comme exemple le personnage du débutant, en consultant sa fiche. Il ne s'agit en aucun cas de se lancer dans des explications détaillées ou de communiquer au néophyte ébahi les petits trucs qui permettent, dans *Carambars & Malabars*, d'obtenir +10 à la force des mâchoires ; le but est de faire comprendre la logique propre au système de simulation de façon à ce que le débutant apprenne à utiliser seul les ressources de son personnage. Par exemple, à *Rêve de Dragon*, il faut insister sur la combinaison des jets caractéristique + compétence ou, pour un haut-rêvant, sur le déplacement dans les Terres médianes. Bien sûr, ces explications ne doivent pas distraire les joueurs de l'action, il faut profiter des temps morts, pendant que les autres agissent.

Le background

Un personnage n'est pas seulement défini par ses caractéristiques et ses compétences, mais aussi par son histoire personnelle jusqu'au début de l'aventure. C'est le background qui donne au néophyte les repères dont il a besoin pour jouer : dans quel type d'univers il évolue, quel est l'état de la science, de la magie, quelles sont les structures politiques existantes, quelles sont les connaissances de son personnage, etc. Cette phase est particulièrement importante pour le débutant qui ne possède pas de culture particulière en science-fiction ou en fantastique. S'il n'a pas de références littéraires ou cinématographiques, c'est au meneur de jeu de les lui donner... ou à un joueur confirmé qui pourra développer plus en détail. L'idéal pour le meneur de jeu est de prendre pour cadre de son scénario un univers connu d'un de ses joueurs habituels et de créer un background commun au vétéran et au débutant. Les deux personnages peuvent être frères, ou s'être sortis mutuellement d'un mauvais pas, etc. Ce qui est important, c'est que l'un soit le mentor de l'autre, reproduisant dans le jeu la situation qui est la leur autour de la table. C'est ainsi que naturellement, tout en interprétant les personnages, le joueur confirmé peut guider son disciple parmi les embûches et les surprises de l'aventure. Il ne s'agit pas de prendre toutes les décisions à la place du néophyte étonné par les dangereuses merveilles qu'il découvre, mais au contraire de lui communiquer en douceur tous les éléments susceptibles d'être en possession de son personnage, afin que celui-ci devienne autonome.

Le rôle

Interpréter un personnage de jeu de rôle n'est pas une évidence pour un néophyte. On ne peut pas se contenter de lancer les dés quand le meneur de jeu le demande ; on ne dispose pas de texte écrit comme au théâtre ; on doit souvent réagir vite – et bien de préférence – dans des situations de danger, etc. Il y a de nombreux paramètres à gérer, et là aussi un joueur confirmé se révèle d'une grande aide.
La première étape est d'amener le débutant à visualiser ce qu'on lui décrit, à utiliser son imagination comme un outil de jeu. C'est là essentiellement la responsabilité du meneur de jeu, mais un vétéran peut intervenir, pour préciser la description d'un monstre qu'il a déjà rencontré par exemple.
La deuxième étape est l'apprentissage de la parole. Le jeu de rôle est affaire de mots puisque aussi bien le monde que les personnages n'existent qu'à travers eux. Il faut montrer au néophyte comment utiliser cet instrument omnipotent : en mettant en scène son personnage lorsqu'il parle de lui ; en s'exprimant à la première personne quand il s'adresse à d'autres personnages ; et surtout en n'hésitant jamais à prendre la parole. Trop souvent le débutant n'ose pas intervenir, par timidité ou par crainte de dire ou faire une bêtise ; il attend que les « pros » prennent les initiatives. Mais c'est au contraire à lui d'être au cœur de l'histoire, d'être le moteur de l'aventure. Le joueur confirmé doit s'arranger pour que le débutant soit le plus souvent possible obligé de prendre des décisions, de s'investir dans son personnage, quitte à commettre des erreurs. Le MJ lui donnera certainement une deuxième chance...
L'exemple du vétéran est essentiel pour montrer de quelle manière on peut investir son personnage de traits de caractère qui lui sont propres. Si un PJ est avare, il faut vraiment le jouer grippe-sous ; s'il est soupe au lait, quelques (fausses) colères retentissantes pour de petits riens sont nécessaires. Il y a tout intérêt à ce que le joueur confirmé soit présent lors de la création du personnage débutant (comme il l'est aussi pour le background). Il peut ainsi orienter la personnalité du PJ et, en cours de partie, pousser le néophyte à réagir suivant le caractère de son personnage – et non du sien.

Le vétéran apprivoisé

On le constate clairement, mêler débutants et vétérans constitue une solution très intéressante si l'on souhaite vraiment réussir ses parties d'initiation. Et si l'avantage apparaît évident pour les petits nouveaux, il n'est pas négligeable non plus pour les anciens. Les néophytes apportent une fraîcheur, une candeur, un sens de l'émerveillement qui font quelque peu défaut aux vieux briscards qui en ont trop vu. Une petite transfusion de « bleus » constitue un bon moyen pour redonner de l'allant à une table de joueurs qui se connaissent trop bien. Après tout, l'imprévu et la découverte ne sont-ils pas deux plaisirs du jeu de rôle ?

Responsable des relations extérieures et des chauves au sein de la rédaction de Casus Belli, Serge Olivier est un vétéran du jeu de rôle. Il a notamment été rédacteur en chef du magazine Graal.

Une mine à exploiter !

Anciens numéros & Reliures



Vous recherchez un article ou un scénario particulier ? Appelez le 01 46 48 19 45

Sc : scénario ; GE : scénario Grand Écran ; C : Jeu de cartes ; PdF : Portrait de famille ; AdJ : aide de jeu.

Numéros également disponibles auprès de notre service VPC (tél. 01 46 48 47 18) : numéros 20, 23, 24, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 58 à 119.



114. Heavy Gear ; Mage : The Sorcerers Crusade ; Chronopia ; Courtisans ; Montjoie. AdJ : Seconds rôles du port ; conseils Deadlands. Sc : L'appel de Cthulhu ; Legends of the Five Rings ; Pendragon ; BaSIC/Mousquetaires, Warhammer JdRF (GE).



115. Hercules & Xena, Gurps Discworld, Le guide des Terres du Milieu, Le guide du joueur du Sabbat, Heroes International/Marvel Super Heroes. PdF : les jeux de space opera ; Star*Drive. AdJ : Jouer au temps de l'Ancienne République (Star Wars) ; Les Sœurs du lac oublié. La fin de WEG ? Sc : Magna Veritas, JRTM, Nephilim, Trinity, Star Wars (GE).



116. Le Livre des Cinq Anneaux ; Introduction à AD&D (pour les débutants) ; Polaris 2 ; Vampire : The Mascarade 3 ; Star Trek : The Next Generation ; Hell on Earth ; Shadowrun (v.o.) 3. La quête de l'Orzizhéna (III). AdJ : Faites vous-même votre ville médiévale ; Valets, domestiques et autres maîtres du monde. Sc : AD&D, Le Livre des Cinq Anneaux, Shaan, L'appel de Cthulhu.



117. Les jeux de figurines méd-fan au banc d'essai. Les masques de Nyarlatothep (AdC)/ La nuit des profondeurs (AD&D). Les 5 jeux de société préférés. AdJ : Sous-sols, tunnels et souterrains. La vie d'un jeu : du prototype à la vitrine. Sc : Warhammer, Polaris, Vampire, Dark Earth, AD&D dans Paorn (GE).



118. Rôliste, quelle est ta tribu ? Ji-Herp. PdF : Guildes ; Les jeux de figurines de SF. AdJ : Félicie… aussi (Cthulhu) ; La voie du joueur avisé (L5A) ; 2 persos pour la boîte d'initiation à AD&D. Sc : AD&D, Earthdawn, L'appel de Cthulhu, Hystoire de fou, Shadowrun (GE).



119 - Les jeux faits maison. Les 25 ans de D&D. Int : Peter Adkison. Vampire : La Mascarade 3e édition ; Guide to the Camarilla, Guide to the Sabbat. AdJ : Le désert ; Le combat de groupe à Warhammer JdR. Sc : Warhammer, INS, AD&D, Nephilim, L'appel de Cthulhu - Félicie (GE).

Pour commander par Internet, ou consulter directement les sommaires complets : http://www.excelsior.fr/cb/Sommaires.html

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, Service VPC
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15 - France

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI :
  ______________________ soit ______ numéros
  au prix unitaire de 32 F + 5 F de frais de port par exemplaire soit 37 F (Étranger : 42 F par exemplaire).

- Je commande les HORS-SÉRIE suivants de CASUS BELLI :
  ______________________ soit ______ hors-séries
  au prix unitaire de 45 F + 5 F de frais de port par exemplaire soit 50 F (Étranger : 55 F par exemplaire).

- Je commande ____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).

- Je joins mon règlement de ________ F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ____

Code Postal __________ Ville ______________________

Pays ____

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 4 à 6 semaines. Offres valables jusqu'au 31/12/98. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 572 134 773

Hors-série Casus Belli disponibles

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le Grosbill, le royaume d'Alarian, le samouraï, la courtisane, Devine… **HS 4 - GRANDEUR-NATURE.** Tout sur les jeux grandeur nature : définitions, précisions, conseils pratiques. **HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.** Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC. **HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE (I).** Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Jeu en encart : La bataille de Marengo. **HS 8 - SPÉCIAL SCENARIOS.** Pour Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires. **HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE (II).** Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Dossier : Antiquité. Jeu en encart : Hastings-1066. **HS 10 - SIMULACRES.** Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils. **HS 11 - SANGDRAGON.** Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan. **HS 12 - SPÉCIAL VACANCES.** Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. S : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica. **HS 13 - JEUX DE PLATEAU.** Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames, jeux de plateau et jeux de cartes. **HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol I).** Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres. **HS 15 - SPÉCIAL VACANCES.** S : AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie ; liste des scénarios publiés dans CB. **HS 16 - CYBER AGE.** Jeu de rôle complet pour Simulacres : encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 3 scénarios. **HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol II).** Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres. **HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER.** Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français. **HS 19 - BaSIC,** le jeu de rôle de base. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (méd-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils. **HS 20 - SCÉNARIOS.** Star Wars, AD&D, Magna Veritas, Cyberpunk, Elric, Rolemaster/ Warhammer, BaSIC/Secret de Ji ; L'héritage Greenberg (campagne). **HS 21 - MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE,** un nouvel univers complet (règles et 2 scénarios) pour BaSIC. Des aides de jeu et des scénarios pour les précédents univers : Danæ et Énigma. **HS 22 - SCENARIOS.** Vampire, Deadlands, Guildes, L'appel de Cthulhu, Hystoire de fou, BaSIC (à roulettes), Shadowrun ; L'empire de Klem (campagne AD&D/Rolemaster). **HS 23 - PAORN- le Nouvel Age.** Un univers, six empires, mille dangers. Caractéristiques pour AD&D, Simulacres et BaSIC. **HS 24 - Scénarios.** AD&D, Star Wars, Pendragon, Livre des Cinq Anneaux, JRTM, Mousquetaires & Sorcellerie (BaSIC). Pour Vampire : Paris by Night (background), Un parfum de Géhenne (campagne).

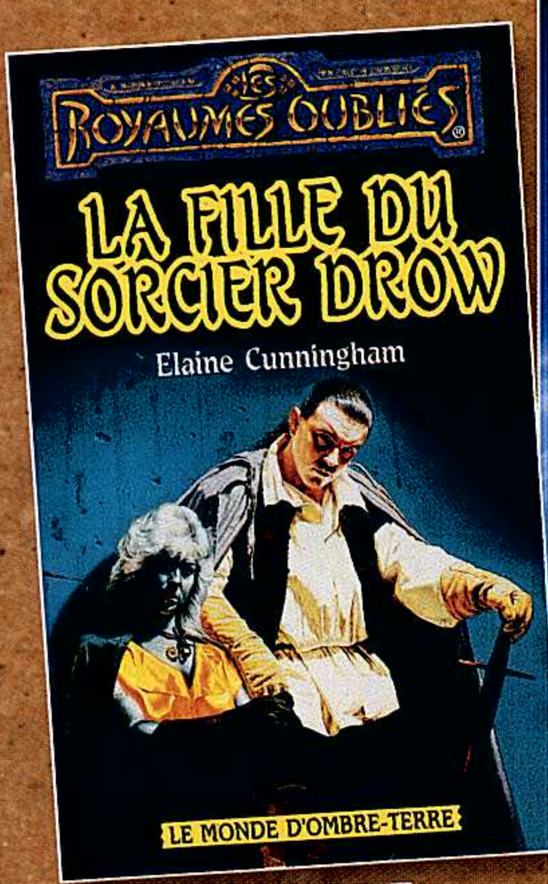




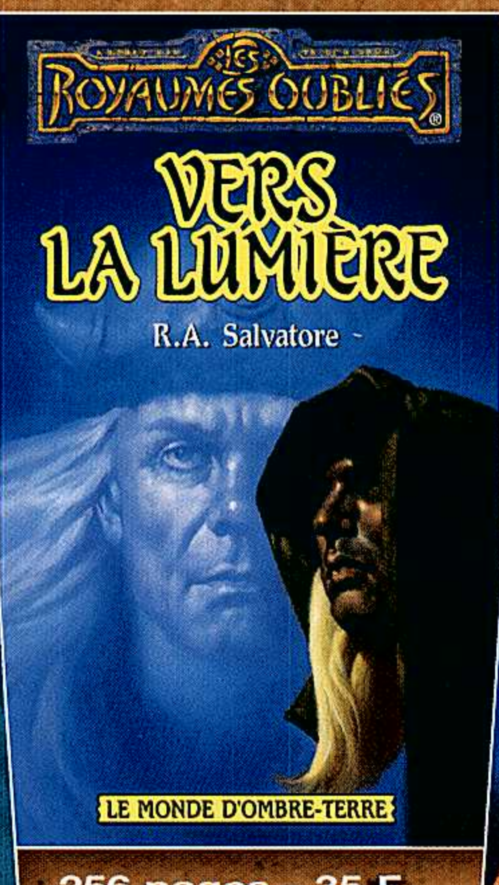
Dans les tunnels d'Ombre-Terre,
la nuit règne aussi sur les cœurs.
Pour fuir vers la lumière, une seule solution :
risquer sa vie et son âme !

Par Elaine Cunningham, une nouvelle étoile au firmament des Royaumes.

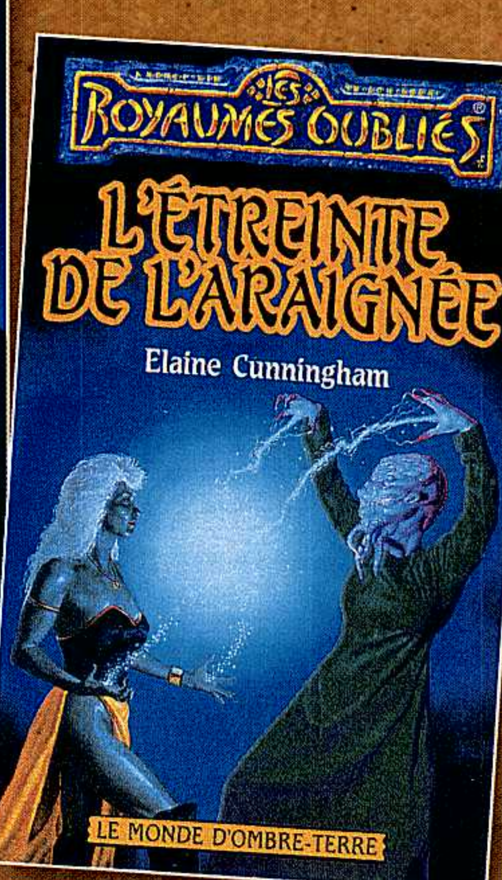
Par R.A. Salvatore, auteur de l'inoubliable trilogie de l'Elfe Noir.



256 pages - 35 F



256 pages - 35 F



256 pages - 35 F

